

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE PSICOLOGÍA
Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamiento Psicológico I
(Personalidad, Evaluación y Psicología Clínica)



TESIS DOCTORAL

Relevancia de los factores cognitivos en los juegos de azar, 2015

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Marta Labrador Méndez

Director

Francisco Javier Labrador Encinas

Madrid, 2016

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE PSICOLOGIA

Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamiento
Psicológicos I



**RELEVANCIA DE LOS FACTORES COGNITIVOS EN LOS JUEGOS
DE AZAR**

TESIS DOCTORAL
MARTA LABRADOR MÉNDEZ

DIRECTOR DE TESIS:
PROFESOR FRANCISCO JAVIER LABRADOR ENCINAS

ÍNDICE GENERAL

I.- PARTE TEÓRICA

CAPITULO 1: INTRODUCCION: Juego y Juegos de azar.....	1
1.1.-Introducción.....	1
1.2.- Los juegos de azar.....	3
1.3.- Consideraciones al desarrollo de los juegos de azar.....	6
1.4.- El juego en España en la actualidad.....	8
CAPITULO 2: JUEGO Y PROBLEMAS DE JUEGO.....	12
2. 1.- Introducción	
2.2.- Caracterización del juego: conductas durante el juego	
2.3.- Caracterización del juego: tipos de jugadores	
2.4.- Delimitación de Juego patológico y Juego problema.	
2.5.- Evaluación de los problemas de juego	
CAPITULO 3: FACTORES IMPLICADOS EN EL DESARROLLO Y MANTENIMIENTO DEL JUEGO	48
3.1.- Introducción	
3.2.- Factores relacionados con el jugador	
3.3.- Factores relacionados con el juego	
3.4.- Factores relacionados con el entorno	
CAPITULO 4: SEGOS Y DISTORSIONES COGNITIVAS	74
4.1.- Introducción:	
4.1.1 Razonamiento humano	
4.1.2 Razonamiento en el juego	
4.1.3 Azar, habilidad y suerte en el juego	
4.2.- Distorsiones cognitivas en el juego	
4.2.1 Evolución de los estudios sobre Distorsiones cognitivas y juego	
4.2.2 Tipo de distorsiones cognitivas	

4.3.- Valor de distorsiones cognitivas en el juego	
4.3.1 Trabajos sobre distorsiones cognitivas en el juego	
4.3.2 Revisión de los trabajos sobre distorsiones cognitivas en el juego	
4.4.- Consideraciones finales	
CAPITULO 5: EVALUACION DE LAS DISTORSIONES COGNITIVAS	135
5.1.- Introducción	
5.2.- Método de pensar en voz alta	
5.3.- Cuestionario e inventarios	
II.- PARTE DE INVESTIGACION	
6.- OBJETIVOS Y MÉTODO	147
6.1.- Justificación del estudio	
6.2.- Objetivos	
6.3.- Hipótesis	
6.4.- Método	
6.4.1.- Diseño	
6.4.2.- Participantes	
6.4.3.- Variables	
6.4.4.- Instrumentos	
6.4.5.- Procedimiento	
6.4.6.- Análisis de datos	
7.- RESULTADOS	158
7.1.- Descripción general de la muestra	
7.2.- Participación en juegos de azar	
7.3.- Tipos de jugador	
Variables sociodemográficas	
Tipo de juego	

Implicación en el juego	
7.4.- Análisis de las consideraciones sobre el juego	
Análisis de las consideraciones sobre el juego en la muestra total	
Consideraciones en relación con las variables sociodemográficas	
Consideraciones en relación con Tipo de jugador	
Consideraciones en relación con Tipo de juego	
Consideraciones en relación con Implicación en el juego	
Correlaciones consideraciones sobre el juego	
7.5.- Análisis de las distorsiones cognitivas	
Análisis de las distorsiones sobre el juego en la muestra total	
Distorsiones en relación con las variables sociodemográficas	
Distorsiones en relación con Tipo de jugador	
Distorsiones en relación con Tipo de juego	
Distorsiones en relación con Implicación en el juego	
Correlaciones sobre distorsiones cognitivas	
7.6.-. Correlaciones consideraciones sobre el juego vs distorsiones cognitivas	
8.- DISCUSION	331
9.- CONCLUSIONES	375
10.- LIMITACIONES	381
III. – REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	383
IV.- ANEXOS	411

CAPITULO 1. INTRODUCCION: JUEGO Y JUEGOS DE AZAR.

1.1. Introducción

1.2. Los juegos de azar

1.3. Consideraciones al desarrollo de los juegos de azar

1.4. El juego en España en la actualidad

1.1. INTRODUCCIÓN:

El juego es una de las actividades de ocio más frecuentes entre las personas y es fácil constatar que desde las primeras señales de la existencia del hombre hay constancia de este tipo de conductas. El juego se concibe como una actividad que permite rellenar determinados períodos de tiempo con actividades que resultan agradables para la persona que las lleva a cabo. Gracias al juego se pueden vivir momentos de esparcimiento y disfrute especialmente gratificantes, tanto de tipo individual como social.

Se pueden diferenciar dos tipos de juego según vayan asociados o no a la presencia de incentivos económicos directos por su puesta en práctica. Juego como pasatiempo en sí mismo, y juego como procedimiento para poder arriesgar algún bien (dinero u otro tipo de ganancias). Los ingleses tienen dos vocablos para distinguir la acción que se realiza al jugar a estos dos tipos de juego: *play* y *gambling*. *Play* hace referencia al juego como entretenimiento o pasatiempo; *gambling* al juego que implica riesgo económico pudiendo llevar a ganancias o pérdidas. En el presente trabajo se considerará solo este segundo tipo, el juego como actividad que implica riesgo económico. En definición de la Dirección General de Ordenación del Juego (DCOJ) de España:

***Juego** es la actividad en la que, con el fin de obtener premio, se arriesga dinero u otros objetos económicamente evaluables sobre resultados futuros e inciertos dependientes, en alguna medida, del azar y con independencia de que predomine en ellos el grado de destreza de los jugadores".* (<http://www.dgojuego.minhap.gob.es/es/juego>, consultado 28 de Julio de 2015).

Ambos tipos de juego son utilizados para el desarrollo de conductas de ocio, también ambos tipos de juegos pueden facilitar conductas estereotipadas y desadaptadas. Sin embargo el juego que implica asumir riesgos económicos es el que se ha asociado de manera sistemática con la presencia de problemas en los jugadores y ha provocado una importante alarma social. Para algunos de estos jugadores el participar en el juego ha perdido sus características de actividad lúdica y se ha convertido en un problema para sí mismo y su entorno, y a esto se le ha denominado: adicción al juego, ludopatía o juego

patológico.

Esto no quiere decir que el juego, o en especial el juego con apuestas económicas, sea en sí "malo" y deba ser prohibido en nuestra sociedad. Pero ciertamente lo que para la mayoría de las personas es una actividad de ocio y gratificante, para algunas personas puede provocar problemas importantes. Actualmente parece más adecuado establecer directrices o normativas que faciliten el disfrute de este tipo de actividades y a la vez permitan reducir los posibles efectos negativos asociados. En esta dirección están desarrollándose las políticas denominadas de "juego responsable", eso sí con cierto retraso tras la legalización de los juegos y la aparición de los problemas y alarma social asociados a éstos.

Con todo, no hay nada original en esto. Si se revisa, aunque sea a vuelapluma, la historia de la humanidad se puede constatar que es una historia de juego y de intentos de regulación u organización de éste. Así se puede constatar la presencia de juego organizado, con implicación de ganancia o pérdidas de objetos o dinero, en casi todas las culturas. Fleming (1978) señala que muchas de las culturas más antiguas, como la babilónica, etrusca, chinas, indias precolombinas, etcétera, tenían juegos organizados socialmente. Como ejemplo bastaría señalar que el juego ya está documentado en Egipto, 3000 años AC., tal como puede verse en una de las pirámides de Gizé (Becoña, 1996).

También pueden señalarse ejemplos curiosos, pero representativos, de distintas épocas relacionados con el juego y también con sus problemas. Así se ha señalado a Sófocles, en el sitio de Troya, como uno de los primeros en jugar a los dados. Los dados, que inicialmente se utilizaron para interpretar los sueños y adivinar el futuro, rápidamente se convirtieron en un juego masivo que traspasó fronteras y clases sociales. Los griegos y especialmente los romanos fueron grandes jugadores, estos últimos en especial a los dados siendo el juego más popular el denominado *díez*, que se jugaba con tres dados y consistía en superar esa puntuación. Varios cónsules (Julio César, Marco Antonio), o emperadores (Claudio, Nerón) eran famosos por su amor al juego, llegando a extremos como el de Calígula que cuando perdía tenía por costumbre arrestar o ejecutar a ciudadanos acaudalados para confiscarles sus riquezas y seguir jugando (Becoña, 1996). La Biblia menciona los juegos de azar y que los soldados que estaban bajo la cruz de Jesucristo se jugaron a los dados sus ropas. En la América precolombina, que también practicaban juegos de azar, algunos juegos tenían gran importancia en su sistema social (Castro y Soto, 1991). En algunos pueblos las apuestas en los juegos llegaban a límites extremos y trágicos. Así los Unos llegaban a jugarse hasta la vida, suicidándose el perdedor... Llama la atención también la importancia que debieron tener durante las cruzadas los juegos de

azar, pues durante la Tercera Cruzada, en 1190, el rey inglés Ricardo I (Ricardo Corazón de León), restringió el uso del mismo entre sus tropas, prohibiendo jugar a sus soldados y limitando las pérdidas posibles a los caballeros y clérigos a un máximo de 20 chelines. Posteriormente la afición al juego del rey Enrique VIII era proverbial, llegando a apostar las campanas de la Catedral de San Pablo en una partida de dados con sus nobles y perderlas. En España Alfonso X El Sabio, en el siglo XIII, a través de su libro Ordenamiento de Tahurerías, establece las normas para regular las casas públicas de juego. Sin embargo, después, los Reyes Católicos prohibieron el juego y Doña Juana y Carlos I, dictan normas recordatorias de la prohibición del mismo. También existe la creencia de que Cristóbal Colón era un jugador empedernido al que los juegos de cartas ayudaron en su larga travesía hacia América. El papa Gregorio XIV, en 1590, decretó la excomunión para todo el que apostase en el transcurso del conclave para la elección de un nuevo pontífice.

Estos ejemplos ponen de relieve no solo la presencia de los juegos de azar, sino también la alarma social que causan algunos problemas asociados a éste y la regulación que se intenta hacer del juego, tanto por instancias estatales o gubernamentales, como por instancias religiosas (el Sanedrín judío o el Corán árabe, entre otros).

1.2. LOS JUEGOS DE AZAR.

La diversidad de juegos existentes parece estar relacionada con la antigüedad del juego. Desde tiempos remotos el hombre ha buscado formas para obtener beneficios económicos mediante procedimientos relativamente sencillos, en los que se pone a prueba la capacidad de predicción de sucesos totalmente aleatorios (p. ej., loterías), o en los que el azar juega un papel relevante (p. ej., juegos de cartas). En general estos juegos suponen un procedimiento sencillo y rápido para adquirir bienes o ventajas, a costa del resto de los jugadores.

Las posibilidades y su organización son inmensas, si bien hay un momento clave, cuando el juego pasa a institucionalizarse. En la época contemporánea, la intervención del estado es determinante, no sólo como responsable de la legalización y regulación de unas prácticas milenarias, sino también como parte interesada económicamente en el juego, convirtiéndose en consecuencia en un agente de especial relevancia en su desarrollo.

Con respecto a las loterías, se sabe que los romanos ya disponían de algún tipo de juego similar. Las primeras loterías de las que hay constancia más precisa surgen con fines eminentemente recaudadores para poder desarrollar acciones caritativas. Así surge la lotería organizada en Brujas en 1466 para recaudar dinero para socorrer a los pobres de la

ciudad. Poco después, en 1520, Francisco I de Francia legalizó la denominada *lotería blanca*, y su predecesor Luis XII, también duque de Milán, organizó una lotería con 500.000 boletos para recaudar fondos con los que finalizar la catedral. Medio siglo después (1567) se legalizó la lotería en el Reino Unido (Becoña, 1996).

Como punto de obligada referencia en España, es de señalar la creación de la Lotería Nacional por Carlos III, en 1763 con la firma del real decreto, celebrándose el primer sorteo el 10 de diciembre de ese mismo año. Las Cortes de Cádiz en 1811, desarrollaron la lotería tal como hoy se conoce, como un procedimiento especial de financiación durante la Guerra de la Independencia, realizando el primer sorteo en Cádiz en 1812. Esta Lotería Nacional persiste en la actualidad y destaca, además de por su antigüedad y arraigo social, por ser la que en uno de sus sorteos más populares otorga el premio económico más elevado de todas las loterías.

Los juegos de dados parecen estar entre los más antiguos, sirviendo como referencia el descubrimiento de un dado realizado en hueso con al menos 5.000 años de antigüedad en Persia (Irán). Como se ha señalado en varios ejemplos anteriores el juego de dados, no siempre de forma cúbica, ha sido muy popular en todas las culturas. El éxito de los dados en forma de cubo (6 caras) probablemente se deba a que permitía rodar mejor y era menos predecible el resultado. Los juegos que se han desarrollado con los dados son muy variados (la generala, el craps, el póker mentiroso, el monopoly o el multipok, entre otros).

Es difícil datar los orígenes de los juegos de cartas. Se sabe que ya se practicaban en la antigüedad, si bien hay diferencias de opinión sobre si se originaron en la India, o si se usaron primero en la China y Egipto, aunque la opinión mayoritaria es que habrían sido creadas en China, según la leyenda por la mujeres de los harenes para distraer su aburrimiento. Lo más probable es que los naipes llegasen a Europa desde Oriente, introducidos por los árabes a través de los reinos cristianos de España, aunque también se dice que fueron traídos por los cruzados. La primera versión puede apoyarse en que la baraja más antigua sea la llamada *española*, ya que sus palos se derivan de los palos de la baraja árabe que eran monedas, copas, cimitarras y bastones, y que evolucionarían a oros, copas, espadas y bastos. En la actualidad probablemente las barajas más utilizadas sean la española y la francesa (cuyos palos son picas, corazones, diamante y tréboles), utilizadas en una amplia cantidad de juegos. Así, entre otros, la brisca, el burro, el chinchón, el cinquillo, la escoba, el mentiroso, el mus o el tute, con baraja española; o el bacará, el blackjack, el bridge, la canasta, el continental, el pinnacle, o el póker, con la baraja francesa.

El juego a la ruleta (*roulette* o ruedecilla) se considera de origen francés y su desarrollo se atribuye a Blaise Pascal con su obra "Historia de la ruleta (1658). A su juego inicial de 36

números (1-36), se añadió posteriormente el 0 (1842), y más recientemente en la ruleta americana el 00 (1900). Este juego se hace relativamente popular a partir de finales del XVIII, llegando a los EE UU a través de la Luisiana. La ruleta da un salto importante cuando comienzan a parecer los casinos, siendo el Casino de Montecarlo el primero en el que se pudo jugar a la ruleta (1856). En la actualidad se considera el juego más representativo de los casinos.

La presencia del juego del bingo, o formatos similares, también se remonta en la historia, según unos a la cultura romana, según otros a la Italia del siglo XVI. La primera hipótesis señala que su desarrollo inicial se asocia a una forma de recaudar dinero por los gobernantes: se ubican en un recipiente bolas con números que representan a diferentes pueblos o ciudades y los que “tienen la suerte”, deben hacer determinadas contribuciones. Posteriormente pasa a convertirse en una forma de diversión. La segunda hipótesis relaciona su origen, hacia 1530 fecha de reunificación de estados italianos, con el “Il Giocco del Lotto d’Italia”, una lotería nacional que era jugada semanalmente y se ha extendido en el tiempo hasta la fecha actual. En los dos casos, el organizador debe contar con bolas numeradas, un bolillero o tómbola y cartones numerados. En 1770, los franceses denominaron a este juego Le Lotto, y establecieron las reglas de uso que siguen aún vigentes. En el siglo XIX se propagó rápidamente por toda Europa y Norteamérica, adaptándose en algunos casos a poblaciones infantiles. Un momento clave, hacia 1929, tiene que ver con el desarrollo de más alternativas de combinaciones (diferentes cartones), pasando de las 24 originales a más de 6.000. En la actualidad existen dos variedades según el número de bolas utilizadas: 75 y 90.

Las apuestas deportivas también tienen una dilatada historia, pues se tiene constancia de ellas al menos en la Grecia clásica y desde luego en la cultura romana, en especial alrededor de los juegos del circo (combates de gladiadores) o anfiteatros (carreras de cuadrigas). Es lógico que se mantuvieran a lo largo de las distintas épocas con actividades como los torneos de caballeros en la edad media. Aunque su desarrollo se incrementa a partir del siglo XVII, en especial en Inglaterra, 1780 se considera una fecha de referencia para este tipo de apuestas, con el desarrollo de las apuestas en especial en las carreras de caballo. Con el desarrollo de nuevas actividades y competiciones deportivas regladas a lo largo del siglo XIX y XX, el desarrollo de este tipo de apuestas se ha incrementado tanto en el número de deportes a los que se aplica como en las formas y estrategias de las apuestas. Probablemente es el tipo de juego, junto con el póker, que más se ha incrementado con la llegada de los juegos on-line, en los últimos años.

1.3. CONSIDERACIONES AL DESARROLLO DE LOS JUEGOS DE AZAR

Como ha podido verse, los juegos de azar parecen haber acompañado a la humanidad desde que se tiene constancia cultural escrita. Sin embargo su consideración ha sido muy dispar en las diferentes épocas, así han sido vistos como un entretenimiento, como una forma fácil de obtener dinero, como un pecado o un vicio, como una debilidad de la naturaleza humana, como una forma adulta de diversión, como un alivio de la rutina diaria, como un medio de excitación, como una forma de amortiguar el malestar en la vida cotidiana e incluso como un desafío intelectual (en el caso de los juegos de estrategia). Según cuál de estas concepciones fuera la predominante en cada momento, al menos entre los gobernantes, así las regulaciones desarrolladas al respecto oscilaban cíclicamente de la exaltación a la tolerancia o la prohibición. Pero siempre ha habido una aceptación importante por parte de la sociedad, eso sí acompañada con frecuencia de una cierta preocupación o alarma por sus efectos negativos.

En la actualidad se mantienen simultáneamente mucha de estas consideraciones tan dispares, pero la realidad es que en la mayoría de los países, al menos los de nuestro entorno, el juego está aceptado socialmente, legalizado y regulado. Es más, los juegos de azar han adquirido una gran relevancia como actividad de ocio y como actividad recaudadora por parte de los estados. Por eso, aunque las ofertas legales de juego al comienzo del siglo pasado era más bien escasas, a partir de la segunda mitad el juego se ha ido legalizando progresivamente en los países desarrollados, al tiempo que se ha ido desarrollando su regulación, provocando también de manera progresiva un incremento en el número de personas que participaban en él, así como las cantidades de dinero jugadas.

De forma sistemática, los distintos países han ido legalizando y reglando tanto los juegos con una mayor tradición (loterías, apuestas deportivas, etc.), como los juegos relativamente más nuevos (máquinas recreativas, casinos, bingos, casas de apuestas, etc.) y con menor implantación social, por razones fundamentalmente económicas: obtención de impuestos, creación de puestos de trabajo, atracción de turismo, oferta de nuevas formas de ocio, etc. No obstante la aceptación social del juego no ha corrido paralela a su legalización. Todavía hay una oposición o descalificación al juego como actividad de ocio, y en especial a la industria del juego, basada en consideraciones, como el potencial adictivo del juego, que puede resultar sumamente perjudicial para personas especialmente vulnerables, o la vinculación de ciertos tipos de juego con

conductas negativas, como el abuso de alcohol y tabaco, las deudas contraídas o las conductas antisociales o autodestructivas, como el suicidio. No obstante, a medida que las sociedades se hacen más desarrolladas y más secularizadas, se aceptan peor las prohibiciones y se toleran más las distintas alternativas de ocio. En otras palabras, la sociedad ha dejado de ser tan paternalista y protectora de los ciudadanos y les transfiere a éstos la responsabilidad de sus conductas. De este modo, si las personas eligen dañarse a sí mismas con un juego excesivo, con un abuso de alcohol o drogas, con el consumo abusivo de pornografía o con el abuso de *"fastfood"*, no se aceptan actitudes prohibicionistas generales, excepto para las personas consideradas más vulnerables, como los menores (Labrador, 2013).

Esta parece ser la situación actual, aceptación del juego, regulación de su participación y desarrollo, haciendo responsable a cada persona de su utilización y posibles consecuencias negativas. Esta realidad que se pretende aséptica, no lo es, pues de sobra es sabido que la capacidad de tomar decisiones por parte de una persona está muy determinada por su ambiente.

Por eso, dado que tanto la historia y aceptación social del juego en cada país es diferente, y también la legislación actual que regula su práctica, es lógico esperar que la relevancia de cada tipo de juego, así como de sus secuelas, sea muy diferente en cada uno de ellos. Así la implantación de las apuestas en las carreras de caballo en Francia o de los canódromos en Inglaterra, contrastan con la escasa implantación en España. Alternativamente la relevancia del juego a máquinas recreativas en España, dada su extraordinariamente fácil accesibilidad no tiene parangón con la relevancia en Alemania o Francia. La realidad del juego en países más distanciados, física y culturalmente, como Malasia o Singapur, asimismo está más alejada.

Además de esta diferenciación por países, también se ha señalado una diferenciación en el acceso a los juegos en función de variables sociodemográficas, como edad, sexo o clase social. Tradicionalmente los casinos y mesas de juego estaban reservados para personas con un alto nivel adquisitivo, dada la cuantía elevada de las apuestas. Mientras que la mayoría de las personas acudían a las loterías y a las apuestas deportivas. También se ha señalado que las loterías son juegos más atractivos para persona mayores y las apuestas deportivas, o juegos que impliquen una cierta dosis de habilidad, para personas más jóvenes. Por otro lado la práctica de algunos juegos, como el bingo, cuyas salas han llegado a ser un centro de encuentro social, se ha considerado más frecuente entre mujeres, mientras que las máquinas recreativas o las apuestas deportivas se consideraban más frecuentes entre los hombres. Estas

diferencias, culturales y sociodemográficas, que con frecuencia están muy mezcladas, señalan la conveniencia de abordar las características específicas actuales del juego en España.

1.4 EL JUEGO EN ESPAÑA EN LA ACTUALIDAD

A partir de la Guerra Civil del pasado siglo, el juego estuvo prohibido en España a excepción de la Lotería de Navidad. Posteriormente, en los años 1938 y 1939 es creado y regulado el cupón de la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE), entidad aunque no pública, si sometida al control y tutela de los poderes públicos. Algo similar sucede con la Quiniela Futbolística en el año 1946. Estos tres juegos, Lotería Nacional, Cupón de la ONCE y Quinielas de fútbol fueron hasta el año 1977, los únicos juegos legales existentes en España, siempre bajo el estricto control y supervisión del Estado, del que además la Lotería Nacional dependía en exclusiva.

A partir de 1977 se produce un cambio cualitativo al legalizarse, mediante el Real Decreto-Ley sobre el Juego (15/1977 de 25 de Febrero), otros tipos de juego, conformando el nuevo catálogo de juegos de nuestro país (Decreto 444/1977). Este es el momento de referencia obligada para el desarrollo del juego en España. A partir de este momento aparecen los casinos, bingos, salas de juego y, poco después las máquinas recreativas con premio. También aumenta la oferta de loterías con el nacimiento de la Lotería Primitiva en el año 1986 y una variación de ésta, la Bonoloto en 1988. En la tabla 1.1 se resumen los años de creación de los distintos juegos de azar hasta 1990.

Tabla 1.1. Año de creación de los distintos juegos legales existentes en España

Denominación	Año de legalización
Lotería Nacional	1812
Cupón de la ONCE	1939
Quinielas futbolísticas	1946
Casinos	1977
Bingos	1977
Máquinas recreativas y de azar	1981
Lotería Primitiva	1986
Bonoloto	1988

Además de esta oferta institucionalizada cabe destacar otros tres tipos de ofertas: los concursos de todo tipo que permiten obtener premios de distinta magnitud y que frecuentemente encuentran un amplio eco en los medios de comunicación (por ejemplo los concursos de la televisión); los juegos privados en el ámbito de las relaciones de amistad o compañerismo; y los juegos ilegales.

Además de esta oferta institucionalizada cabe destacar otros tres tipos de ofertas: los concursos de todo tipo que permiten obtener premios de distinta magnitud y que frecuentemente encuentran un amplio eco en los medios de comunicación (por ejemplo los concursos de la televisión); los juegos privados en el ámbito de las relaciones de amistad o compañerismo; y los juegos ilegales.

La legalización del juego en España en 1977 conllevó una regularización de los aspectos administrativos y penales de los juegos de azar y apuestas permitidas. Esta ley venía a regular también las actividades que desarrollan los casinos y demás locales o instalaciones autorizados para el juego. Desde esa fecha han venido apareciendo distintas disposiciones legales que completan el marco legal del juego en España. Por otro lado los resultados de esta legalización del juego no se hicieron esperar. En términos constantes, entre 1977 y 1988 los juegos de azar crecieron a una tasa anual del 15,8%, mientras el PIB apenas lo hacía apenas a tasas del 2%. El desarrollo más espectacular sin duda fue el de las máquinas recreativas, seguidas por el bingo. En paralelo se producía una reducción en la participación de los juegos de Loterías del estado.

Sin embargo, el hecho más significativo ha sido la paulatina transferencia de competencias en materia de juego desde la Administración Central a las Comunidades Autónomas, cada una de las cuales ha desarrollado su propia normativa de juego en su ámbito territorial (Ramos, 2009). En la actualidad todas las CCAA tienen competencia exclusiva en materia de "Casinos, Juegos y Apuestas, con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas". Esto ha permitido, aparte de unas diferencias en regulación importantes entre las CCAA, el desarrollo de nuevos juegos, entre otros, diversas loterías auspiciadas por las CCAA (p.ej.: Lotto Ràpid, o La Grossa, en Cataluña), aunque se supone que los juegos de lotería, solo pueden ser organizados a nivel estatal por dos operadores, la Sociedad Española de Loterías y Apuestas del Estado (SELAE) y la ONCE.

La transferencia de competencias en materia de juego hacia las Comunidades Autónomas se completó en 1996, implicando básicamente que las CCAA modificaron las tasas de juego, incrementaron los impuestos y establecieron nuevos sistemas de inspección en su ámbito territorial. Este marco legal, ha propiciado cierta competencia entre la Hacienda Central y las Autonómicas, ya que éstas últimas estaban más interesadas en

fomentar el gasto en casinos, bingos y máquinas recreativas de su territorio para ver incrementada su capacidad recaudatoria. Los cambios en el sector público se completaron con el Real Decreto del Ministerio de la Presidencia 2069/1999, de 30 de diciembre de 1999, que aprobó el nuevo Estatuto de la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado (LAE) (Ramos, 2009).

No tiene sentido para este trabajo bucear en los desarrollos específicos de cada CCAA, por lo que el hito siguiente más importante debe fijarse en 2011 con la regulación del juego por internet (*on-line*) por parte del estado, con la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

A modo de resumen se pueden recoger los siguientes juegos legales en España en la actualidad:

A.- Juegos regulados por el estado (Dirección General de la Ordenación del Juego. DGOJ)

A.1.- Juegos de la SELAE: Lotería Nacional, La Primitiva, Euromillones, Bonoloto, El gordo de la primitiva, El Quinigol, Lototurf, Quíntuple Plus, Quiniela de fútbol,

A.2.- Juegos de la ONCE: Cupón, Cuponazo, Superonce, Eurojackpot, Rascas, 7/39, El sueldazo, Sorteos extraordinarios.

A.3.- Otros juegos regulados por la DGOJ: Apuestas deportivas mutuas, Apuestas deportivas en contrapartida, Apuestas hípcas mutuas, Apuestas hípcas en contrapartida, Blackjack, Bingo, Concursos, Punto y banca, Póker, Ruleta, Juegos complementarios.

A.4.- Juego on-line

B.- Juegos regulados por las Comunidades Autónomas (CCAA): Casinos, juegos y Apuestas (no apuestas deportivo-benéficas).

Dada la variedad de la realidad en cada CCAA solo se consideran, a modo indicativo, los aspectos generales a todas ellas.

Incluye la regulación de los establecimientos y locales de juego, como los Casinos, Salas de bingo, salones de juego (máquinas recreativas), Hipódromos, canódromos o lugares análogos, locales de apuestas y establecimientos de hostelería.

Juegos habituales en casinos con juegos como: ruleta (francesa o americana), Blackjack (veintiuna) Bola, Treinta y cuarenta, Punto y banca, Bacarrá, Dados o craps, Póquer, Ruleta de la fortuna. También incluye el juego en máquinas recreativas C.

Salas de bingo, fundamentalmente incluye el juego del bingo.

Salones recreativos incluyen basicamente el juego en máquinas recreativas A y B.

Locales de apuesta, incluyen fundamentalmente apuestas deportivas, salvo las incluidas en las apuestas mutuas deportivo-benéficas.

Locales de hostelería que pueden incluir máquinas recreativas B.

CAPITULO 2: JUEGO Y PROBLEMAS DE JUEGO

2.1. Introducción

2.2. Caracterización del juego: conductas durante el juego

2.3. Caracterización del juego: tipos de jugadores

2.4. Delimitación de Juego patológico y Juego problema

2.5. Evaluación de los problemas de juego

2.1. INTRODUCCION

Los juegos de azar constituyen una actividad lúdica que puede servir para el entretenimiento y disfrute de muchas personas. Hoy, tras varias décadas con el juego legalizado en España, se puede constatar que para la mayoría de las personas éste se ha incorporado como una actividad más entre las actividades de ocio, sin problemas especiales y con una importante aceptación social. Eso sí, la concepción con respecto al juego debe ser que como actividad de ocio, lo mismo que ir al cine o un espectáculo deportivo, participar en ella cuesta dinero. No obstante, la participación en actividades de juego, y en algún tipo de juego en especial, puede facilitar el desarrollo de problemas cuyas consecuencias, con frecuencia, van más allá de la persona directamente afectada por el juego para influir en la vida de la familia, o en el medio social y laboral. Para un reducido porcentaje de los jugadores el juego acaba convirtiéndose en un serio problema bien porque juega con más frecuencia de la que puede permitirse, bien porque juega más tiempo del que puede permitirse, bien porque arriesga más dinero del que puede permitirse, desarrollándose lo que se ha denominado “juego problemático”, “juego patológico” o “ludopatía”.

En general hay que señalar que las alarmas ante los comportamientos de juegos inadecuados suelen saltar cuando el jugador pierde mucho dinero o se arruina y arruina económicamente a su familia. Pero la realidad es mucho peor, con independencia de que un jugador patológico pierda o no dinero, el jugador pierde “la vida”. La implicación excesiva en el juego le puede llevar al abandono de aspectos relevantes de su vida, tanto personales (aseo, normas de acción, engaños...), como familiares (desatender a sus hijos, pareja...), laborales (desatender su trabajo o perderlo) o sociales (engaños o “sablazos” a sus amigos, aislamiento social...). Es decir, el problema más importante es perder todo lo relevante en su vida como consecuencia del juego, con independencia de que pierda o no dinero (Labrador 2012).

La investigación al respecto ha puesto de relieve que estos problemas con el juego no se reparten al azar, sino que guardan una importante relación con el tipo de juegos y el grado de peligrosidad de éstos, así como con el comportamiento de los propios jugadores. Aunque la realidad es que la diferencia entre el juego lúdico, el juego problemático y el juego patológico no siempre está clara ni es precisa. A veces se ha señalado que la diferencia entre un juego no problemático y el juego patológico estriba en la capacidad de la persona para controlar de forma voluntaria su implicación en el juego, para dejar de jugar cuando lo desee. Pero este criterio no es fácil de aplicar ni establece diferencias tan claras como cabría desear. La percepción de la persona sobre su propia capacidad para dejar de jugar cuando lo desee puede estar alterada en muchos casos, en especial en los jugadores patológicos (Labrador y Fernández-Alba, 1998).

2.2. CARACTERIZACIÓN DEL JUEGO: CONDUCTAS DURANTE EL JUEGO

Una primera aproximación a las personas que presentan problemas con el juego es intentar identificar las conductas que ponen en marcha cuando juegan.

2.2.1. Los trabajos de Ladouceur:

Los trabajos del grupo de Ladouceur (Gavouryy Ladouceur, 1989; Ladouceur, 1993; Ladouceur, 2004; Ladouceury Dube, 1997; Ladouceur, Mayrand, Dussault, Letarte y Tremblay, 1984; Ladouceur, Mayrand, y Tourigny, 1987) son de obligada referencia a este respecto. Observó el comportamiento de jugadores con problemas de juego mientras jugaban en su laboratorio de la universidad de Laval (Québec), acondicionado como una sala de juego con diferentes tipos de juego. Según este autor era de resaltar los siguientes comportamientos:

a.-Conductas Motoras

- El jugador cada vez apostaba más que la vez anterior. Por ello la última apuesta de la sesión solía ser la más elevada.
- La primera apuesta de una sesión de juego, estaba determinada por las apuestas de las sesiones anteriores. Esto es, la primera apuesta tenía un valor similar, al promedio de las apuestas de la sesión de juego anterior.
- Aparecía un incremento progresivo del riesgo asumido a lo largo de una sesión de juego. Bien aumentando el nivel de la apuesta, o a falta de dinero, elevando el riesgo en

la apuesta (por ej., en el caso de la ruleta pasar de apuestas de par/ impar, rojo/ negro a apostar a un solo un número).

b.-Conductas Cognitivas (previo entrenamiento en el *Método de pensar en voz alta*, (Gavoury y Ladouceur, 1989)

- El 85% de las verbalizaciones que emitían los jugadores patológicos durante el juego fueron irracionales, manifestando diferentes tipos de distorsiones cognitivas.
- De entre todas las distorsiones cognitivas, destacaron:
 - La ilusión de control: el jugador patológico cree poseer estrategias que le permitan ganar. De forma que no es el azar el que controla completamente los resultados del juego. Es más, que ellos pueden controlar el azar.
 - Las predicciones sobre los resultados: no consideran las secuencias del juego independientes y aleatorias sino, sucesos relacionados a partir de los cuales es posible predecir y controlar lo que sucederá en la jugada presente a partir de las pasadas.
- Cuando se modificaron las distorsiones cognitivas (mediante técnicas como la Reorganización Cognitiva), se produjo una pérdida de interés y el cese de la conducta de juego.

c.- Conductas Fisiológicas

- La respuesta fisiológica más estudiada en relación al juego fue la tasa cardíaca. Durante una situación de juego se observó un incremento importante de la frecuencia cardíaca, que correlaciona elevada y positivamente con los pensamientos erróneos.

2.2.2. Trabajo de Labrador y cols.

(Labrador y Fernández-Alba, 2002; Rubio, Fernández-Alba, Labrador, Salgado y Ruiz, 2002; Labrador, Fernandez-Alba y Mañoso (2002) Labrador y Mañoso, 2005; Labrador, 2010; Labrador y Rubio, 2010): siguiendo esta misma idea y forma de actuar, el equipo dirigido por el Prof. Labrador en la Universidad Complutense, ha llevado a cabo un estudio sobre las conductas de los jugadores con problemas de juego mientras juegan a máquinas recreativas, aportando datos de utilidad en este intento de caracterizar el comportamiento los jugadores con problemas de juego mientras juegan

a.- Conductas cognitivas

- Los jugadores presentaban una alta tasa de producción de frases irracionales relacionadas con la estructura o funcionamiento del juego (el 30% de las frases emitidas)

➤ La proporción de irracionalidad en frases de estrategias sobre el juego era asimismo muy elevada (97% de las verbalizaciones sobre estrategias).

➤ Tanto la producción de frases irracionales como el porcentaje de irracionalidad en frases sobre estrategias era significativamente superior durante el juego en los jugadores patológicos en comparación con las de personas sin problemas de juego.

➤ Estas diferencias también se repetían al analizar las puntuaciones obtenidas con un inventario de pensamientos en el que se medían 3 factores referidos a pensamientos irracionales en el juego: *factor 1- Ilusión de control; factor 2- Heurístico de la representatividad y correlación ilusoria* y *factor 3- Predicción de resultados*. El cuestionario se completaba fuera de situaciones de juego.

➤ Antes de comenzar a jugar, los jugadores patológicos estimaron en 36% su probabilidad de ganar en las 100 partidas de juego a máquinas recreativas que iban a jugar. Tras finalizar el juego, estimaron el porcentaje de los resultados atribuidos al azar en 55%, atribuidos a la suerte en 44% y a la habilidad en un 10%.

b.- Conductas fisiológicas

➤ Los jugadores mostraron una ligera activación fisiológica (incrementos del 10-15% en tasa Cardíaca y RDE –respuesta dermoeléctrica-) cuando jugaban, respecto al período de línea base.

➤ Los no jugadores mostraron unos incrementos en activación mientras jugaban similares a los jugadores.

➤ Tampoco aparecieron diferencias en los niveles de activación subjetiva entre jugadores y no jugadores.

c.- Conductas motoras

➤ Los jugadores, mientras jugaban, insertaban varias monedas seguidas para poder continuar jugando sin tener que parar tras cada partida. Sólo el 12.5% insertó las monedas de una en una.

➤ El 42.5% apretaba los botones de forma seca y fuerte, en forma de golpes.

➤ El 84.9% de la muestra no espera a acabar las jugadas para coger dinero e iniciar otra partida. Algo más del 50% mantuvo monedas constantemente en la mano y un 32.6% adicional recoge las monedas para introducirlas antes de que se acaben las jugadas.

- Cuando la máquina da la oportunidad de “avanzar” con los rodillos, el 71.2% se inclina para mirar las siguientes figuras de los rodillos.
- El 50% de la muestra realiza alguna conducta adicional durante el juego, tal como dar continuamente a algún botón, empujar o dar golpes a la máquina, moverse continuamente en la banqueta...
- Tras finalizar la cantidad inicial de dinero que se les facilitó para las 100 partidas, el 68.2% de la muestra invierte de nuevo parte o la totalidad del dinero obtenido en premios, en el juego.
- Cuando termina la sesión de juego, y se les ofrece quedarse o no con el dinero ganado, (dinero procedente de la investigación), un 32.2% de media, lo aceptan.

Otros estudios de caracterización de las conductas de los jugadores, como los de (Coulombe, Ladouceur, Desharnais, y Jobin, 1992; Griffiths, 1993a) han informado de resultados parecidos. En líneas generales ha habido más concordancia para los estudios sobre aspectos cognitivos y mayores discrepancias para los referidos a aspectos fisiológicos (Anderson y Brown, 1984; Brown, 1988; Coventry y Constable, 1999; Coventry y Norman, 1997; Dickerson y Adcock, 1987; Griffiths, 1993b). Los estudios en los que se describen los aspectos motores han sido menos frecuentes. Con todo, estos estudios de caracterización de los jugadores describiendo sus conductas, de especial relevancia para el desarrollo de los pertinentes análisis funcionales, han sido menos desarrollados de lo que se esperaba. Por el contrario se ha dedicado un tiempo y esfuerzo importante a intentar establecer categorías y tipos diferenciales de jugadores.

2.3. CARACTERIZACION DEL JUEGO: TIPOS DE JUGADORES

El intento de clasificar a los jugadores, en especial a los que tienen problemas con sus conductas de juego, es antiguo. Así Bergler (1957) intenta clasificar a los jugadores patológicos; según características de personalidad, Moran (1970), según causas o razones para caer en un juego problemático o patológico. Posteriormente Custer y Milt, (1985) atendiendo a aspectos como tipo de motivación u objetivo que lleva a un juego excesivo. Kusyszyn (1972) por su parte, distingue cinco tipos de jugadores: el *jugador social*, el *tramposo*, el *adicto afortunado*, el *jugador profesional* y el *jugador compulsivo* (el *perdedor*). Posteriormente, en 1978, amplía su clasificación hasta 16 tipos atendiendo a cuatro variables: a) ganancia o pérdida de dinero; b) el tiempo dedicado al juego; c) si existen personas afectadas por esta actividad o no y d) como se sienten por

esta conducta. McCormick y Taber (1987), atendiendo a factores de personalidad establecen tres tipos de jugadores, considerando la presencia o no de rasgos obsesivo-compulsivos, alta o baja socialización, patologías del estado de ánimo, abuso o no de alcohol y otras drogas psicoactivas y exposición a estresores. Estas propuestas no han generado mucho interés, en parte por la falta de información sobre el fenómeno del juego y en parte por centrarse en aspectos menos centrales del problema del juego.

Más interesantes son los intentos de clasificación basados en las características que distinguen a aquellos que juegan y tiene problemas, con respecto a los que juegan y no tienen problemas o a los que no juegan. El marco de referencia es establecer categorías o tipo de jugadores en función de las características específicas de sus conductas de juego, también el considerar que las categorías son solo puntos destacados a lo largo de un continuo.

En esta dirección, uno de los primeros es Custer (1987) que distingue a *jugadores de tiempo libre* (social), *profesionales o criminales* (viven de su forma de jugar) y *compulsivos* (no controlan su conducta de juego). González (1989) establece la distinción entre *jugador social*, *profesional* y *patológico*. Blanco et al. (1995) utiliza las mismas categorías de clasificación pero además distingue tres tipos en los jugadores patológico, el dependiente, el compulsivo y el secundario (debido a un enfermedad mental). Becoña (1993), propone una clasificación en seis tipos, atendiendo principalmente a la frecuencia de juego, la cantidad de dinero arriesgado y el control personal sobre de la conducta de juego: *jugador ocasional*, *jugador social*; *jugador social excesivo*; *jugador profesional*; *jugador problema* y el *jugador patológico*.

La clasificación de Prieto (2003) es un tanto diferente, pues distingue a los jugadores en función del tipo de motivación o reforzador que les lleva a jugar de forma excesiva. Por ello no son categorías excluyentes:

-*Jugador buscador de activación*: el jugador juega para conseguir un nivel de excitación o activación relativamente elevado que le resulta placentero. La excitación sería pues el refuerzo de la conducta de jugar. Como en otras adicciones puede aparecer el fenómeno de *tolerancia*, lo que provocaría la necesidad de incrementar la frecuencia, intensidad o los riesgos asumidos en el juego. Su tratamiento debe incluir técnicas de exposición y técnicas de autocontrol emocional. La prevención debe incluir el desarrollo de conductas alternativas para incrementar la activación así como la planificación del tiempo libre y actividades de ocio.

-*Jugador de alivio o escape*: este jugador juega para escapar o evitar una situación que considera aversiva (evento estresante o trauma, fracaso laboral, problemas de pareja...).

El juego se mantiene mediante un proceso de reforzamiento negativo. El tratamiento estaría centrado en técnicas de solución de problemas, además de estrategias para reducir las respuestas emocionales asociadas a esas situaciones. La prevención se centraría esencialmente en técnicas de solución de problemas.

-Jugador buscador de dinero: este jugador juega para ganar dinero. Dado que por definición eso no es posible si se juega reiteradamente, debe tener errores o distorsiones cognitivas para mantener su conducta de juego. El tratamiento, lo mismo que la prevención, debe enfocarse a la modificación de estas ideas irracionales al respecto del juego.

Se podrían citar muchas más clasificaciones pero a modo de referencia, por ser una clasificación de las más sencillas, pero también de las más descriptivas y orientativas respecto del juego y al juego patológico se considerará la recogida por Ochoa y Labrador (1994).

-Jugador social o controlado: Juega ocasional o regularmente, lo hace por entretenimiento, satisfacción o en el marco de una interacción social, por ocio o placer, pero tiene un control total sobre esa conducta y puede dejar de jugar cuando lo desee. Participa en juegos permitidos por las leyes de su país o en juegos populares sancionados socialmente. Puede variar mucho la cantidad de dinero jugado, el tiempo dedicado o el número de veces y juegos en los que participa, siendo la característica fundamental que, con independencia de la frecuencia con la que juegue y de las ganancias o pérdidas, la interrupción del juego está bajo su control.

-Jugador problema: Juega de forma frecuente o diaria, con un gasto habitual de dinero que en alguna ocasión, por excesivo, le acarrea problemas, pero sin llegar a la gravedad del jugador patológico. Tiene menos control sobre sus impulsos que el jugador social y aunque suele atender regularmente a su familia y trabajo, llevando una vida normal, el aumento de la regularidad del juego le exige gastar el tiempo y el dinero con mayor intensidad y dedicación. Se considera al jugador problema como una persona con un alto riesgo de convertirse en jugador patológico.

-Jugador patológico: Se caracteriza por una dependencia emocional y una pérdida de control con respecto al juego, que le impide resistir el impulso a jugar. Sus conductas de juego alteran su funcionamiento cotidiano y entorpecen o anulan los objetivos personales, familiares o sociales. Sus conductas de juego descontrolado responden a las siguientes pautas: una frecuencia de juego y/o inversión en tiempo mayor de la que se puede permitir, apuesta cantidades de dinero superiores a las planeadas y a las que se

puede permitir y presencia de pensamientos recurrentes y el deseo compulsivo de jugar, sobre todo cuando ha perdido. También es característico de él la necesidad subjetiva de jugar para recuperar el dinero perdido (“caza”), así como la presencia de distorsiones o sesgos cognitivos que le hacen creer que puede controlar o predecir el resultado del juego y así ganar.

-Jugador profesional: El juego es su medio de vida. Por ello no arriesga en juegos de puro azar o dejándose guiar por impulsos emocionales, sino, que participa en juegos donde la habilidad explica o determina parte de los resultados y tras un adecuado análisis racional.

Por último parece relevante destacar una de las clasificaciones, ceñida a jugadores patológicos, más actuales elaborada por Blaszczynski y Nower (2002). Estos autores proponen un modelo prototípico que intenta integrar variables biológicas, variables de la personalidad, del desarrollo, cognitivas, de aprendizaje y de factores ambientales, en un solo modelo. Sugieren la existencia de tres grandes tipos de jugadores patológicos:

-Sujetos “normales”: Lo que distingue a este grupo es la ausencia de cualquier psicopatología premórbida específica. Su conducta de juego excesivo se produce como resultado de un condicionamiento operante y de sesgos cognitivos basados fundamentalmente en probabilidades erróneas de ganar. Características como una preocupación excesiva por los juegos de azar, perseguir o cazar pérdidas, la dependencia de sustancias, la depresión y la ansiedad son las consecuencias (y no las causas) de sus problemas de juego. Clínicamente, la gravedad de las dificultades de este grupo es la más baja de todos los jugadores patológicos. No manifiestan signos graves de psicopatología premórbida, de abuso de sustancias o de impulsividad. Son los sujetos más motivados en buscar tratamiento, cumplen adecuadamente con las instrucciones y después del tratamiento son capaces de alcanzar niveles adecuados de juego controlado.

-Sujetos emocionalmente vulnerables: Este grupo se caracteriza por la presencia de factores predisponentes de vulnerabilidad psicológica, que provocan que su participación en juegos de azar esté motivada por el deseo de modular estos estados afectivos y / o satisfacer necesidades psicológicas específicas. Manifiestan un historial de problemas en la familia, experiencias negativas en el desarrollo, pobres habilidades de afrontamiento y de resolución de problemas, rasgos de personalidad neurótica y acontecimientos vitales adversos. Estos factores de riesgo pueden contribuir a crear un jugador emocionalmente vulnerable, suelen tener un inicio en los juegos de azar más tardío. Este grupo de

jugadores muestra mayores niveles de psicopatología premórbida. En particular, muestran depresión, ansiedad, dependencia de sustancias, y déficit en su capacidad de afrontamiento para manejar el estrés. Estas personas no pueden expresar sus emociones directa y eficazmente, y muestran una tendencia a evadirse de sus problemas usando el juego como un medio para alcanzar un estado de disociación emocional y una alteración del estado de ánimo y de la atención. Debido a sus deficientes habilidades de afrontamiento y su historia de desarrollo estos jugadores se consideran inadecuados para marcarse como objetivo el juego controlado.

*-Sujetos con predisposición biológica a la impulsividad (impulsivos):*El tercer grupo de jugadores patológicos se define por la presencia de una disfunción neurológica o neuroquímica que se refleja en impulsividad y en síntomas del trastorno de déficit de atención. Estos jugadores, en comparación con los otros sujetos, reaccionan de diferente manera a los premios y los castigos, debido a su impulsividad de base biológica. Manifiestan una marcada propensión a la búsqueda de actividades gratificantes y de sensaciones. No son capaces de retrasar la gratificación, y no hay una disminución en su conducta a consecuencia de un castigo, pues cuando las consecuencias de sus acciones son dolorosas, no logran modificar su comportamiento. Clínicamente, los jugadores impulsivos muestran un amplio espectro de problemas de conducta que son independientes de los juegos de azar. Entre estos problemas están el abuso de sustancias, las tendencias suicidas, irritabilidad, baja tolerancia para el aburrimiento, la búsqueda de sensaciones y conductas delictivas. Sus relaciones interpersonales son pobres, consumen en exceso alcohol y diversas drogas. La criminalidad y una historia familiar de comportamiento antisocial y de alcoholismo son características de este grupo. Comienzan el juego a una edad temprana, rápidamente se intensifica en intensidad y gravedad, se producen episodios de “atracones” y se asocia a principios de criminalidad relacionados con el juego. Estos jugadores están menos motivados a buscar tratamiento, tienen tasas de cumplimiento pobres y responden mal a cualquier forma de intervención.

Por supuesto, excepto la última clasificación referenciada, estas categorías de jugadores deben entenderse como puntos de corte más o menos precisos, en un continuo en las conductas de juego. La evolución a lo largo de este continuo, desde el juego lúdico hasta el juego patológico, ha sido caracterizada por Lesieur y Custer (1984) en cuatro fases:

-Fase 1.-Inicialmente la persona se acerca al juego para divertirse o pasar el rato, incluso puede que con el objetivo de ganar dinero de forma fácil y rápida, siendo

especialmente relevante en este momento, para una mayor implicación en el juego, la cantidad de reforzamiento conseguida, tanto económico (premios), como social (diversión, atención, momentos de distensión...).

-Fase 2.-Un reforzamiento importante puede llevarle a jugar de forma de cada vez más frecuente y sistemática. En este momento parece de especial relevancia la excitación consecuente al riesgo que conlleva el juego, así como la situación de reto que supone. Pero jugar sistemáticamente lleva a pérdidas económicas cada vez más importantes.

-Fase 3.- Tras acumular pérdidas económicas importantes, y ante la falta de otros recursos, el juego se convierte en la única «solución» posible para recuperar lo perdido. Ahora es de especial relevancia la presencia de pensamientos erróneos o sesgos cognitivos, pues sólo si se piensa que se puede predecir o controlar el juego tiene sentido jugar para recuperar las pérdidas (*cazar las pérdidas*).

-Fase 4.- Pero la realidad no cambia. Si juega más cada vez perderá más, y se implicará en una espiral de apuesta mayores, pérdidas mayores, mayor necesidad de dinero (lo que puede llevar a conductas irregulares o delictivas para conseguir financiación) y una mayor implicación en el juego desatendiendo todo lo que no tenga que ver con él. Todo esto le lleva a una fase final de desorganización vital, donde ni el jugador ni las personas próximas encuentran salida.

Estas clasificaciones e hipótesis de evolución de la realidad del jugador tienen valor descriptivo y orientativo, pero lógicamente son poco precisas. Para trabajar con esta realidad parece necesario establecer criterios más estrictos y acordados por la comunidad científica, que señalen de forma específica qué conductas debe presentar una persona para poder ser identificado (mediante diagnóstico formal) como un jugador con problemas, incluso con diferencias en función de la intensidad o gravedad de los problemas.

2.4. DELIMITACION DE JUEGO PATOLOGICO Y PROBLEMA

La legalización progresiva de los juegos en los distintos países occidentales a partir de la segunda mitad del siglo XX facilita la aparición de estos problemas asociados y la constatación de esta realidad, con la consiguiente alarma social. Poco después, en la década de los setenta se identifican los primeros intentos de establecer una caracterización de estos problemas de juego. Como culminación de esta labor se puede señalar la inclusión en 1980 del juego patológico como un trastorno psicopatológico en el

Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales de la Asociación Americana de Psiquiatría, DSM-III(American Psychiatric Association, 1980). En esta primera catalogación, el juego patológico se incluye entre los Trastornos del control de los impulsos no clasificados en otros apartados. Las características básicas de este tipo de trastornos son tres: 1) Fracaso en resistir un impulso, una tendencia o una tentación a llevar a cabo algún acto que es peligroso para el individuo o para los demás, 2) Sensación creciente de tensión antes de realizar el acto y 3) Experiencia de placer, gratificación o alivio en el momento de llevar a cabo el acto.

Para el DSM-III el rasgo básico que caracteriza al jugador patológico es "un fracaso crónico y progresivo en la capacidad de resistir los impulsos a jugar y a la conducta de jugar, fracaso que compromete, altera o lesiona los intereses personales, familiares y vocacionales" (American Psychiatric Association, 1980) Las características que explican la inclusión del juego en el apartado de Trastornos de control de impulsos, son: a) la incapacidad para dejar de jugar, que los propios jugadores reconocen; b) el incremento de la activación física y psicológica que precede a la conducta de juego y c) la importante experiencia placentera asociada al alivio de la tensión, a través de la progresiva implicación en el juego. En la tabla 2.1.- se recogen los criterios diagnósticos propuestos por el DSM-III.

Tabla 2.1. Criterios diagnósticos DSM-III- (APA, 1980)

Criterios diagnósticos del DSM-III para el Juego patológico
<p>Comportamiento de juego desadaptativo, persistente y recurrente, como indican por lo menos tres (o más) de los siguientes ítems:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Preocupación frecuente por jugar o por obtener dinero para jugar 2.- Con frecuencia se juega más cantidad de dinero o durante más tiempo que el que se había planeado 3.- Existe la necesidad de aumentar la magnitud o la frecuencia de las apuestas para conseguir la excitación deseada 4.- Intranquilidad o irritabilidad cuando no se puede jugar 5.- Pérdidas repetidas de dinero en el juego y vuelta al día siguiente para intentar recuperar 6.- Esfuerzos repetidos para reducir o parar el juego 7.- Con frecuencia, el juego tiene lugar cuando se espera que la persona esté cumpliendo sus obligaciones sociales o profesionales

8.- Sacrificio de alguna actividad social, profesional o recreativa importante para poder jugar

9.- Mantenimiento del juego a pesar de la incapacidad para pagar las deudas y a pesar de los problemas sociales y profesionales originados por el juego.

Se excluyen los casos en que el problema de juego sea debido a un trastorno antisocial de la personalidad.

En 1987, con la publicación del DSM-III-R (A.P.A., 1987), se producen modificaciones importantes al respecto del juego patológico. Así, aunque la conceptualización del juego patológico es la misma que en el DSM-III *"un fracaso crónico y progresivo en resistir los impulsos a jugar y en la aparición de una conducta de juego que compromete, rompe o lesiona los objetivos personales, familiares o vocacionales"* (A.P.A., 1987/1989, p. 388), se modifican los criterios diagnósticos establecidos. En la tabla 2.2. se recogen los criterios diagnósticos del juego patológico según el DSM-III-R (APA1987/1989, pág. 390). (Ver tabla 2.2) . También se indica en el DSM-III-R, que el juego patológico está con frecuencia asociado al trastorno antisocial de la personalidad, y el mismo juego patológico es con frecuencia una conducta antisocial

Tabla 2.2. Criterios diagnósticos DSM-III-R (APA, 1987)

Criterios diagnósticos del DSM-III-R para el Juego patológico
Comportamiento de juego desadaptativo, persistente y recurrente, como indican por lo menos cuatro (o más) de los siguientes ítems
1.- Preocupación frecuente por jugar o por obtener dinero para jugar
2.- Con frecuencia se juega más cantidad de dinero o durante más tiempo que el que se había planeado
3.- Existe la necesidad de aumentar la magnitud o la frecuencia de las apuestas para conseguir la excitación deseada
4.- Intranquilidad o irritabilidad cuando no se puede jugar
5.- Pérdidas repetidas de dinero en el juego y vuelta al día siguiente para intentar recuperar
6.- Esfuerzos repetidos para reducir o parar el juego
7.- Con frecuencia, el juego tiene lugar cuando se espera que la persona esté cumpliendo sus obligaciones sociales o profesionales

8.- Sacrificio de alguna actividad social, profesional o recreativa importante para poder jugar

9.- Mantenimiento del juego a pesar de la incapacidad para pagar las deudas y a pesar de los problemas sociales y profesionales originados por el juego.

En el DSM-IV (APA, 1994) se produce un cambio fundamental pues se establecen criterios para su diagnóstico que se aproximan más a los criterios utilizados para el diagnóstico de dependencia de sustancias. En su versión posterior, el DSM-IV-TR (APA, 2000) se mantiene los mismos criterios del DSM-IV, para el diagnóstico del Juego Patológico, que son los que se recogen en la tabla 2.3

Tabla 2.3. Criterios diagnósticos del DSM-IV-TR (APA 2000)

Criterios diagnósticos del DSM-IV-TR para el Juego patológico
<p>A. Comportamiento de juego desadaptativo, persistente y recurrente, como indican por lo menos cinco (o más) de los siguientes ítems:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Preocupación por el juego (por ej., preocupación por revivir experiencias pasadas de juego, compensar ventajas entre competidores o planificar la próxima aventura, o pensar formas de conseguir dinero con el que jugar).2. Necesidad de jugar con cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de excitación deseado.3. Fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego.4. Inquietud o irritabilidad cuando intenta interrumpir o detener el juego.5. El juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas o para aliviar la disforia (por ej., sentimientos de desesperanza, culpa, ansiedad, depresión).6. Después de perder dinero en el juego, se vuelve otro día para intentar recuperarlo (tratando de “cazar” las propias pérdidas).7. Se engaña a los miembros de la familia, terapeutas u otras personas para ocultar el grado de implicación con el juego.8. Se cometen actos ilegales, como falsificación, fraude, robo, o abuso de confianza, para financiar el juego.9. Se han arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas, trabajo y oportunidades educativas o profesionales debido al juego.10. Se confía en que los demás proporcionen dinero que alivie la desesperada situación financiera causada por el juego. <p>B. El comportamiento no se explica mejor por la presencia de un episodio maníaco.</p>

En su última versión hasta la fecha, el DSM-5 (APA, 2013), se han producido asimismo cambios importantes. El Juego Patológico (*Gambling Disorder*) se incluye dentro de los *Trastornos adictivos y asociados a sustancias*, como la única adicción comportamental. Es decir, se ha cambiado la ubicación del Juego patológico del apartado de Control de Impulsos al de Trastornos Adictivos. Además se ha retirado uno de los 10 criterios incluidos en el DSM-IV-TR (*Se cometen actos ilegales, como falsificación, fraude, robo, o abuso de confianza, para financiar el juego*) y se ha modificado parcialmente la redacción de los criterios 5 y 7. (Ver tabla 2.4).

Por otra parte, en el apartado “*Trastornos para estudio posterior*” se incluye el *Trastorno de juego en Internet (Internet Gaming Disorder)* (ver tabla 2.5). Se aclara que se restringe este trastorno a juegos de internet que no implican apuestas (*non-gambling*). No se incluye el uso de Internet en actividades que lo requieran (p.ej.: profesionales), de tipo recreativo o social, ni para conductas sexuales. Por esta razón no se considerará esta categoría de problemas de juegos en internet en el presente trabajo.

Tabla 2.4. Criterios DSM-5 para el diagnóstico de Adicción al juego (APA, 2013)

Criterios DSM-5 para el diagnóstico de Trastorno de adicción al juego (<i>Gambling disorder</i>)
<p>A.- Conducta problemática de juego persistente y recurrente, que lleva a una alteración o malestar clínicamente significativo, como se pone de relieve por la presencia de cuatro (o más) de los siguientes elementos en un período de 12 meses:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Necesidad de jugar cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de excitación deseado 2. Inquietud o irritabilidad cuando se intenta interrumpir o detener el juego 3. Fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego 4. Preocupación por el juego (p. ej., preocupación por revivir experiencias pasadas de juego, compensar ventajas entre competidores o planificar la próxima aventura, o pensar formas de conseguir dinero con el que jugar). 5. Con frecuencia juega cuando se siente angustiado (p.ej.: desvalido, culpable, ansioso, deprimido) 6. Después de perder dinero en el juego, se vuelve otro día para intentar recuperarlo (tratando de «cazar» las propias pérdidas). 7. Miente para ocultar el grado de su implicación en el juego

8. Se han arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas, trabajo y oportunidades educativas o profesionales debido al juego
9. Se confía en que los demás proporcionen dinero que alivie la desesperada situación financiera causada por el juego

B.- La conducta de juego no se explica mejor como un episodio maníaco

Especificar si:

- **Episódico:** cumple criterios diagnóstico en más de un episodio, con síntomas residuales entre períodos de trastornos de juego durante varios meses.
- **Persistente:** Presencia continua de los síntomas, de forma que cumple los criterios diagnóstico durante varios años.

Especificar si:

- **En remisión reciente:** después de haber cumplido los criterios de trastornos de juego previamente, no ha presentado ninguno de los criterios de trastorno de juego durante al menos 3 meses, pero sin llegar a los 12 meses.
- **En remisión sostenida:** después de haber cumplido los criterios de trastornos de juego previamente, no ha presentado ninguno de los criterios de trastorno de juego durante 12 meses o más.

Especificar la severidad:

- **Ligera:** cumple 4-5 criterios.
- **Moderada:** cumple 6-7 criterios.
- **Severa:** cumple 8-9 criterios.

Tabla 2.5. Criterios DSM-5 para el diagnóstico de trastornos de juego en Internet

Trastorno de juego en Internet
<p>A. - Uso de Internet persistente o recurrente para implicarse en juegos, con frecuencia con otros jugadores, que lleva a una alteración o malestar clínicamente significativo, como se pone de relieve por la presencia de cinco (o más) de los siguientes elementos en un período de 12 meses:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Preocupación por jugar en internet (La persona piensa en la actividad de juego anterior, o anticipa la conducta de juego en el próximo episodio; Jugar en Internet se convierte en la actividad predominante en la vida diaria). Nota: <i>el trastorno es diferente al juego patológico en Internet, que se incluye en trastorno de juego.</i> 2. Síntomas de abstinencia cuando concluye la navegación por Internet (Los

síntomas son descritos habitualmente como irritabilidad, ansiedad, o tristeza, pero no hay síntomas físicos de una retirada farmacológica).

3. Tolerancia – la necesidad de implicarse en juegos en internet por períodos de tiempo cada vez mayores.

4. Fracasos en los intentos de controlar la participación en juegos en Internet.

5. Pérdida de interés por hobbies previos y conducta de entretenimiento como resultado de, y con la excepción de, juegos en Internet.

6. Uso excesivo y continuado de juegos en Internet a pesar de conocer los problemas psicosociales que acarrea.

7. Ha engañado a familiares, terapeutas, u otras personas acerca de la cantidad de juego en Internet.

8. Uso de los juegos de internet para escapar o aliviar de estados de ánimo negativo (sentimientos de indefensión, culpa, ansiedad).

9. Se han arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas, trabajo y oportunidades educativas o profesionales debido a la participación en juego en Internet.

Especificar la severidad:

El trastorno de juego en Internet puede ser ligero, moderado o severo, dependiendo de la alteración de las actividades habituales. Las personas con trastorno de juego en Internet menos severo deben mostrar menos síntomas y una menor alteración en su vida habitual. Las personas con trastorno de juego en internet severo deben emplear más horas en el ordenador y sufrir pérdidas más importantes de relaciones interpersonales, oportunidades profesionales o académicas.

Por su parte la clasificación actual de los trastornos mentales y del comportamiento de la Organización Mundial de la Salud, CIE-10 (1992), incluye el juego patológico dentro del epígrafe *ludopatía*, entre de los *trastornos de los hábitos y del control de los impulsos*. Los criterios diagnósticos difieren significativamente de los propuestos por la A.P.A. y se recogen en la tabla 2.6.

Los criterios de la CIE-10 resultan un tanto anticuados, escasos y menos precisos que los del DSM-5, que a su vez ya se ha visto que son muy similares a los del DSM-IV y DSM-IV-TR, por lo que será este sistema diagnóstico el que se considerará como sistema de referencia en este trabajo. Con todo no hay que olvidar que un sistema diagnóstico solo es un sistema clasificatorio de conveniencia.

Cuadro 2.6. Criterios diagnósticos de la ludopatía CIE-10 (1992)

Criterios diagnósticos de la ludopatía CIE-10
<p>Criterios diagnósticos:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Tres o más episodios de juego sobre un periodo de al menos un año.2. Continuación de estos episodios a pesar del malestar emocional personal y la interferencia con el funcionamiento personal en la vida diaria.3. Incapacidad para controlar las urgencias a jugar, combinado con una incapacidad de parar.4. Preocupación mental con el juego o las circunstancias que lo rodean. <p>Criterios para el diagnóstico diferencial:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Juego social habitual.2. Juego excesivo en enfermos maníacos.3. Juego en el trastorno disocial de la personalidad.

2.5. EVALUACION DE LOS PROBLEMAS DE JUEGO

2.5.1 Introducción

La evaluación del juego patológico es una tarea compleja que además de ajustarse a las directrices generales de la evaluación psicológica tiene unas características específicas que deben tenerse en cuenta desde el comienzo. Ciertamente que cada jugador es diferente, pero conviene tener presente que un elevado número de estos reúnen una características que los diferencian de la mayoría de los pacientes que acuden en busca de ayuda psicológica, lo que condicionará la intervención psicológica y también la propia evaluación. De acuerdo con esto parece conveniente resaltar estas características a fin de hacer más efectiva la actuación profesional, señalando, entre otras las siguientes:

- a) Los jugadores, o al menos un amplio número de ellos, no reconocen que tengan un problema. En realidad están convencidos de que pueden controlar su conducta de juego cuando lo deseen. En realidad su problema es otro, su problema es no disponer de los recursos necesarios para seguir jugando y conseguir ganar, dado que saben cómo hacerlo.

- b) No suelen acudir voluntariamente a tratamiento, sino habitualmente presionados por sus familiares, amigos, o algunas otras instancias sociales a las que su comportamiento ha afectado de forma relevante.
- c) Sus comportamientos habituales, tanto los relacionados con el juego, como los que tienen que ver con el abandono de sus obligaciones de pareja, familiares, laborales, sociales... son motivo de rechazo social y de vergüenza personal.
- d) También es muy frecuente el autoengaño, como estrategia de afrontamiento de su realidad, en especial del rechazo familiar social. En realidad no es tan grave mi problema, he sido capaz de..., juego para mejorar las condiciones de mi familia.
- e) Cuando acuden en busca de ayuda suele haber ya un deterioro importante en su entorno social (pérdida de la pareja, abandono o deterioro importante en las relaciones familiares, pérdida de red social o red social deteriorada y reducida a un grupo de jugadores, pérdida del trabajo, deudas importantes, etc.

Todas estas características van a facilitar el desarrollo de una estrategia habitual de los jugadores, el intento sistemático de ocultar información referente a su problema, en parte para engañar a los demás, en parte como forma de autoengaño. El jugador considera que “ya” no tiene ese problema, insiste en que “lleva sin jugar....”, “Ni siquiera les apetece volver a jugar...”. Es más, acude al tratamiento como “muestra de buena voluntad”, para con sus allegados (familias, amigos, acreedores...). Esta “muestra de buena voluntad” no suele ser gratuita, sino utilizarse como moneda de cambio para conseguir algo de la personas de su entorno: que su pareja y/o su familia no le abandone, que le cubran las deudas, que no le echen del trabajo, que le den una nueva oportunidad, etc. Es decir, se avienen a reconocer que tienen un problema pues de esta forma pueden conseguir a cambio importantes ganancias, que solo se conseguirán o se mantendrán si su entorno considera que está cambiando su relación con el juego. En consecuencia es de esperar que el jugador trate de ocultar toda la información al respecto, o la deforme de tal manera que pueda seguir consiguiendo sus objetivos.

Este intento sistemático de ocultar la realidad de su problema es similar a lo que sucede en otras adicciones, con el agravante de que, en el caso del juego, al ser una adicción sin sustancia, no se dispone de una prueba que permita identificar si se ha dado o no la conducta, como sucede con los análisis de orina, sangre o aliento en otras adicciones. Es decir se puede ocultar la información y mentir casi con total impunidad.

Dadas estas condiciones podría ser de utilidad recurrir a las personas del entorno del jugador para ampliar y contrastar la información. Pero entonces se suele identificar

un nuevo problema, pues es habitual que el entorno del jugador, debido a la ocultación sistemática de sus conductas de juego, no pueda dar información precisa o desconozca el alcance real del problema de juego. Sirva como ejemplo el trabajo de Echeburúa, Baez y Fernandez-Montalbo (1994a) que señalan que la correlación entre las valoraciones de los familiares y los pacientes apenas llega a explicar el 16% de la varianza.

En resumen, trabajar en juego patológico supone trabajar en un ámbito presidido por la ocultación de la información o la mentira, lo que va a obligar a ser muy precavidos, más aún sistemáticamente desconfiados, a la hora de dar validez a la información aportada por el jugador, intentando en todos los casos contrastarla de forma sistemática y continuada, y eso a lo largo de todas las fases del tratamiento y/o seguimiento. Pero tiene especial relevancia en la fase de evaluación, primero por ser la inicial y suponer, además de la toma de contacto con el paciente, el momento de establecer la relación terapéutica. Después por ser determinante para el resto de la intervención, pues si la evaluación llevada a cabo es inadecuada, el programa de intervención desarrollado a partir de ésta difícilmente podrá ser el más adecuado.

Estas características específicas de la evaluación del problema del juego implican que, aunque se ha de partir de la información que procede del jugador, no se la debe considerar fiable, debiéndose hacer esfuerzos importantes para intentar contrastarla. En estos momentos es de especial relevancia el desarrollo de la relación terapéutica, que difícilmente se desarrollará si está basada en la suspicacia mutua. Parece de utilidad una en la que la postura empática del terapeuta favorezca la confianza del jugador y la obtención de una información fiable. El terapeuta debe mostrar que entiende el problema del jugador, su sufrimiento y el engaño/ autoengaño como forma de protegerse de las duras consecuencias de las decisiones tomadas y de las conductas realizadas, sin censuras y generando expectativas de éxito. Pero a la vez debe estar constantemente vigilante y pendiente de contrastar la información.

2.5.2. Áreas a evaluar

Siguiendo a Labrador (2012) se pueden señalar cuatro áreas fundamentales en la evaluación de personas con problema de juego:

1. Identificación y evaluación de las conductas de juego patológico.

Incluye:

- a. identificar los componentes de la conducta de juego

b. establecer la existencia de un problema de juego

A la hora de identificar las conductas de juego se debe atender a los siguientes aspectos:

- Patrón de conducta de juego y nivel de implicación en este. Para ello ha de evaluarse el número y tipo de juegos a los que juega, la frecuencia, duración e intensidad de los episodios de juego, gasto, juega solo o acompañado, etc.
- Conductas fisiológicas, cognitivas y motoras.

Entre las conductas cognitivas identificar qué piensa sobre el juego (actitudes) cuando juega y cuando no juega, si planea o no los episodios de juego y cómo, presencia de sesgos cognitivos, qué función tiene el juego, cómo percibe sus comportamientos respecto al juego, etc.

Entre las conductas fisiológicas: niveles de activación fisiológica previa a jugar, cuando está jugando y cuando cesa el juego; cuando no está jugando y desea hacerlo; cómo percibe su activación mientras juega, etc.

Entre las conductas motoras: comportamientos habituales en su forma de jugar, a dónde acude, cómo actúa durante el juego...).

Como en toda evaluación psicológica habrá que desarrollar los pertinentes análisis de secuencias: qué situaciones o eventos anteceden a las conductas de juego, qué comportamientos específicos de juego les siguen y qué consecuencias aparecen a corto, medio y largo plazo.

- Desarrollo y evolución de las conductas de juego. Cómo se iniciaron y cómo se han desarrollado hasta llegar al momento actual. Intentos de abandono y resultados, presencia de recaídas
- Función del juego en la vida del jugador, qué lugar ocupa en su vida y qué espera conseguir con el juego, para qué lo utiliza o le sirve...
- Estrategias o habilidades desarrolladas para el control del juego.

A partir de estos datos se establecerá la existencia o no de un problema de juego. Este establecimiento puede incluir un diagnóstico formal DSM o CIE, aunque ya se han señalado las ventajas del DSM.

2. *Consecuencias y efectos del juego en el jugador.* Se trata de identificar cómo han afectado al jugador sus comportamientos de juego en su vida personal, de pareja, familiar, laboral, social y de ocio. Aunque habitualmente se da mucha relevancia a los aspectos económicos, y no deben dejarse de analizar, entre ellos las deudas pendientes, es necesario considerar otros efectos personales desde organización del tiempo o

actividades de ocio, a expectativas vitales o autoconfianza y autoestima, también situación familiar y laboral, etc. Es importante recordar la alta comorbilidad que suele acompañar a los problemas de juego, en especial trastornos de ansiedad, problemas depresivos y otras adicciones, como alcoholismo, tabaquismo o consumo de otras sustancias.

3. *Consecuencias y efectos del juego en el entorno del jugador (familiar, social y laboral).* Como se ha señalado ya los jugadores suelen acudir en demanda de ayuda cuando ya se ha producido un serio deterioro en su ambiente familiar, social, laboral... Por eso se debe recabar información sobre cómo se ha visto afectado el entorno del jugador y en consecuencia con qué apoyos se puede contar en este entorno. De especial relevancia será la información sobre la situación actual de su relación de pareja o familia, para constatar si se cuenta con apoyo familiar o si, por el contrario, se ha llegado a situaciones límites que limitan este apoyo. También es importante analizar el apoyo social en términos más amplios, amigos (en especial ver si sus amigos son también jugadores), compañeros, etc. Asimismo es importante conocer si dispone de trabajo, su situación y/o el nivel de precariedad de éste. También otros recursos sociales disponibles, como asociaciones de exjugadores, grupos de religión, clubs deportivos...

Poder contar con un apoyo social adecuado será un aspecto de especial relevancia sobretodo en los momentos iniciales de la intervención.

4. *Motivación para el cambio y satisfacción con el tratamiento.* La motivación al cambio es especialmente relevante en problemas como éste en el que el paciente llega muchas veces a pedir ayuda sin estar comprometido con el cambio, incluso convencido de que no tiene problemas y acude a tratamiento solo como estrategia para conseguir algunas ganancias. En consecuencia identificar en qué fase de cambio se encuentra (Prochaska, Norcross y Di Clemente, 1994) es muy relevante a fin de poder establecer el objetivo inmediato de la intervención, pues no es lo mismo tener que pasar de fases precontemplativas a contemplativas, o de éstas a las fases de acción o de mantenimiento.

2.5.3. Instrumentos de Evaluación

En este apartado de evaluación no se hará referencia de forma explícita a la evaluación de las distorsiones o sesgos cognitivos relacionados con el juego, dado que se analizan de forma más específica en el capítulo quinto.

2.5.3.1. Entrevista Clínica

La entrevista suele ser el punto de partida para la identificación y análisis de los problemas, si bien en este caso adquiere especial relevancia su utilización con el objetivo de establecer una adecuada relación terapéutica como ya se ha señalado.

En general se considera más adecuada una entrevista semiestructurada centrada en los siguientes aspectos:

- Descripción del problema en el momento actual
- Parámetros de las conductas problemas y determinantes de éstas. Debe darse especial relevancia a los factores cognitivos relacionados con el juego.
- Motivaciones para jugar y función del juego
- Inicio y desarrollo de los problemas de juego
- Estrategias y habilidades desarrolladas en el control de las conductas de juego
- Consecuencias del juego en el jugador y en su entorno
- Apoyo familiar y social del jugador

Además del análisis de las conductas de juego es necesario también evaluar el funcionamiento general del jugador y los efectos que el juego ha producido sobre las distintas áreas de su vida. Así, siguiendo las propuestas de Labrador y Fernández-Alba (1998) habría que considerar entre otros los siguientes ámbitos: (a) personal (determinar cómo ha repercutido el juego en su vida y motivación de cambio), (b) económico (establecer posibles deudas), (c) laboral (analizar si se han pedido anticipos o ha habido despidos), (d) familiar (determinar quien conoce el problema, valorar la relación de pareja y su funcionamiento familiar), (e) social (aclarar si debe dinero a alguien, incluidos bares, o si ha dejado de realizar ciertas actividades de ocio por no disponer de tiempo y/o dinero o por no querer encontrarse con ciertas personas), y (f) legal (posibles problemas con la Justicia). Como modelo de referencia puede citarse la pauta de entrevista sobre el juego de Rubio y Labrador (2005), recogida en Labrador (2012).

Es evidente que la entrevista permite una primera aproximación a una serie de aspectos, como por ejemplo las actitudes, creencias y sesgos cognitivos, o a los parámetros de la conducta de juego, para cuya evaluación de manera más precisa y completa será de ayuda el uso de otros instrumentos, en especial teniendo en cuenta lo señalado sobre la ocultación de información de los jugadores.

2.5.3.2. Cuestionarios.

El diagnóstico del juego patológico tiene varios objetivos fundamentales, en primer

lugar un objetivo descriptivo, a través del cual se trataría de aportar una definición universal sobre las bases y características fundamentales de este problema, y poder servir así de un conocimiento y entendimiento común a nivel interdisciplinar. En segundo lugar tiene un objetivo clínico cuya finalidad es fundamentalmente terapéutica, y en tercer lugar un objetivo epidemiológico donde se trataría de determinar la prevalencia del trastorno a nivel poblacional y con ello otorgar información certera y precisa sobre el impacto que este problema tiene en la sociedad.

En 1989 Rosenthal, después de la publicación del DSM-III-R, llevó a cabo una investigación con doce de los más experimentados clínicos en el diagnóstico y tratamiento de los jugadores patológicos. Al realizar este estudio constató que, aparte de tener en consideración los criterios del DSM-III y del DSM-III-R, la mayoría de ellos utilizaban como apoyo al diagnóstico algunos de los cuestionarios disponibles en aquella época (la Escala de las 20 preguntas de Jugadores Anónimos y el South Oaks Gambling Screening) que en principio estaban considerados como elementos de screening o filtrado.

Parece relevante pues, contar con la posibilidad de apoyar el juicio elaborado por el clínico con instrumentos estandarizados que aporten medidas objetivas y criterios de comparación que sirvan como guía en la evaluación y tratamiento clínico individual, y además sistematizar la recogida de datos, hecho clave para la información del terapeuta y para estudios comparativos.

Los instrumentos que hasta la fecha se han elaborado para tal menester han experimentado el constante avance del conocimiento y las actualizaciones de los sistemas diagnóstico médicos más importantes (véase DSM-III, DSM-IV, DSM-IV-TR...), lo que ha llevado a la elaboración de diferentes escalas que se han ido adecuando a los criterios según iban cambiando. A continuación se señalan los instrumentos para adultos más conocidos y utilizados para este objetivo de detección o filtrado de juego problemático, teniendo en cuenta su relevancia científica y su antigüedad.

South Oaks Gambling Screen (SOGS). (Lesieur y Blume, 1987). Este cuestionario puede considerarse el primer instrumento de filtrado sobre el juego. Aparece en 1987, basado en los criterios diagnósticos del DSM-III para el juego patológico. Consta de 20 ítems y proporciona una puntuación entre 0 y 20. Tradicionalmente se ha considerado que una puntuación de 5 o más señala un probable caso de jugador patológico. Posteriormente se han realizado algunas modificaciones, entre ellas la de Lesieur y Blume, (1993) que consisten en la eliminación de los 3 primeros ítems. Las

características psicométricas según los autores son satisfactorias, la fiabilidad test-retest es 0.71, el coeficiente alfa es 0.97 y la validez convergente (con los criterios DSM-III-R), 0.94. El punto de corte es 5 (rango 1-19). Es quizá el cuestionario más utilizado dentro del campo epidemiológico y clínico, pero se le señalan importantes limitaciones entre ellas que se basa en criterios anticuados (DSM-III), se obtienen un excesivo número de falsos positivos, y no dispone de un marco de referencia temporal por lo que no se puede precisar si lo que identifica tiene que ver con la actualidad o el pasado del jugador. En el año 2000 Ladoucer y sus colaboradores (2000) comprobaron cuánto se comprendían los ítems del SOGS en niños, adolescentes y adultos, y encontraron que muchos participantes no comprendían algunos de los ítems. Parece ser que esta incomprensión hace incrementar las puntuaciones de los sujetos. Al clarificar los ítems que resultaban confusos, la puntuación se redujo y por lo tanto el número de sujetos clasificados como jugadores patológicos también descendió. En épocas más recientes, Stinchfield (2002) validó el SOGS con referencia temporal de un año, con 803 sujetos de población general y 1589 jugadores en tratamiento, obteniendo una buena consistencia interna (coeficiente alfa 0.69 y 0.86 respectivamente). En un estudio más reciente (Goodie et al., 2013) se ha evaluado el uso del SOGS utilizando criterios DSM-IV y DSM-5 concluyendo que con criterios DSM-IV, una puntuación de corte de 10 mejoraría las propiedades psicométricas y reduciría los falsos positivos, y para criterios DSM-5 resultaría más adecuada una puntuación de 8 en contextos clínicos y de 12 en estudios de prevalencia. Este cuestionario se ha validado en distintas poblaciones como la china (para la que, a diferencia de otras poblaciones, se utiliza una puntuación de 8 ó más como criterio para detectar posibles jugadores patológicos (Tang, Wu, Tang y Yan, 2010). También se ha validado o para población española (Echeburúa, Báez, Fernández-Montalvo y Páez, 1994) utilizando una muestra clínica de 72 pacientes diagnosticados según el criterio del DSM-III-R y una muestra de 400 sujetos “normales”. En la versión española, se han modificado los ítems 1 y 2 ajustando los juegos y cantidades a la situación de nuestro país y se modifica el contenido del ítem 10. El coeficiente de fiabilidad test-re test tras cuatro semanas fue 0,87 en la muestra de jugadores y también 0,87 en la muestra “normal”; considerando conjuntamente ambas muestras se obtiene $r = 0,98$. La eficacia diagnóstica del cuestionario con el criterio original de cinco o más puntos, proporcionaba una sensibilidad del 95% y una especificidad del 98%. Si el punto de corte se sitúa en cuatro puntos, la sensibilidad se eleva al 100%, manteniéndose la especificidad en el 98%. También se ha desarrollado una versión para adolescentes (SOGS-RA; Chiesi, Donati, Galli y Primi, 2013) Este instrumento es uno de los más relevantes de la

investigación internacional, aunque a día de hoy parece claro que, fundamentalmente por estar basado en criterios DSM-III, ha quedado bastante obsoleto.

Norc¹ Dsm-IV Diagnostic Screen For Gambling Disorders (NODS) (Gerstein et al., 1999). Este cuestionario se desarrolló para cumplir con los requisitos que la National Gambling Impact Study Commision impuso al encargar la segunda encuesta nacional sobre el juego en los Estados Unidos al National Opinion Research Center (1999) de la Universidad de Chicago. Una de las exigencias de esta encuesta era que el criterio para identificar a los jugadores patológicos tenía que ser el establecido de acuerdo con los criterios del DSM-IV, motivo por lo que no pudo utilizarse el SOGS (basado en los criterios del DSM-III).

Consta de 17 ítems que deben responderse si/no (agrupados en los 10 criterios diagnósticos establecidos en el DSM-IV y DSM-IV-TR para el juego patológico) que hacen referencia a problemas relacionados con el juego en dos momentos diferentes: a) durante toda la vida y b) solo en el último año. Proporciona una puntuación entre 0 y 10 puntos y se obtiene un punto por cada criterio DSM-IV que se cumple. Siguiendo la clasificación del NODS establece las siguientes correspondencias: 0 puntos para los jugadores de bajo riesgo; 1-2 puntos para jugadores en riesgo; 3-4 puntos para jugadores problema y 5 ó más puntos para jugadores patológicos. En estudios recientes se han investigado sus propiedades en relación a los criterios DSM-5, que se han reducido a 9 al ser excluido el criterio de actos ilegales, encontrando que este cambio no afecta a las propiedades psicométricas del instrumento y que para la detección de jugadores patológicos pueden establecerse puntuaciones de corte de 5 o 4 indistintamente (Denis, Fatseas y Auriacombe, 2012), aunque investigaciones posteriores sugieren que quizás resulte más adecuado establecer 4 como punto de corte (Petry, Blanco, Stinchfield y Volberg, 2013). Este instrumento también está validado a la población española (Becoña, 2004).

Existe una versión más actual y abreviada de tres ítems (pérdida de control, mentiras y preocupación) denominada NODS-CLIP (Toce-Gerstein, Gerstein y Volberg (2009) que posteriormente ha sido actualizada en una versión de cuatro ítems con mejores propiedades psicométricas (Volberg, Munck y Petry, 2011), aunque ni el NODS ni el NODS-CLIP se han validado en población española.

¹NATIONAL OPINION RESEARCH CENTER (NORC)

El NODS parece haber resuelto los problemas del SOGS pues se adecúa a los criterios del DSM-IV-TR y también del DSM-5, permite diferenciar entre un problema de juego en algún momento de la vida, y en el último año; y también el de reducir los falsos positivos. Por estas razones probablemente sea el cuestionario más adecuado para labores de filtrado epidemiológico y también de diagnóstico formal de problemas de juego.

Canadian Problem Gambling Index (CPGI). Este instrumento fue creado por un equipo de investigación del Centro Canadiense sobre el Abuso de Sustancias (Canadian Centre on Substance Abuse –CCSA,) entre los años 1997-2000, (Wynne, 2003). El objetivo fue desarrollar una nueva escala de medida lo más válida y fiable posible para su utilización en encuestas de población general, que reflejara una visión más holística de los juegos de azar, y donde se incluían más indicadores del contexto social.

Consta de 31 ítems organizados en tres áreas de evaluación: (1) Preguntas relacionadas con la preferencia por el tipo de juego y el tiempo de juego; (2) Gravedad del juego y sus consecuencias y; (3) Preguntas abiertas que evalúan distorsiones cognitivas sobre el juego. Además, permite extraer un índice de gravedad del juego denominado *Problem Gambling Severity Index (PGSI)* compuesto por 9 ítems tipo likert (“0/nunca” – “3/casi siempre”) extraídos del total del CPGI, en concreto 5 ítems relacionados con las conductas de juego y 4 ítems acerca de las consecuencias del juego. EL PGSI establece las siguientes correspondencias: 0 puntos para los jugadores no problemáticos; 1-2 para jugadores de bajo riesgo, 3-7 para jugadores de riesgo moderado; y 7 o más puntos para jugadores problemáticos. Más recientemente, Currie, Hodgins y Casey(2013) han propuesto 1-4 como puntuaciones de bajo riesgo y 5-7 para la categoría de riesgo moderado ya que una de las limitaciones que se ha achacado a este instrumento es su limitada capacidad para evaluar jugadores con gravedad baja o moderada(Miller, Currie, Hodgins y Casey 2013). Actualmente no existe una validación española del CPGI, aunque sí para otras poblaciones como la china (Loo, Oei y Raylu, 2011) o la italiana (Colasante et al., 2013). Además, los autores del CPGI han desarrollado un programa informatizado con fines psicoeducativos, motivacionales y clínicos denominado *Canadian Problem Gambling Index Profiler (CPGI-P; Wynne 2002)* que ofrece *feedback* visual mediante la representación gráfica de las puntuaciones de cada una de las áreas evaluadas en el CPGI. Actualmente se está investigando sobre la utilidad de este *software* en el ámbito clínico como una herramienta que, además de detectar problemas relacionados con el juego, pueda promover la conciencia de

problema y la motivación al cambio entre los jugadores identificados como problemáticos (Young y Wohl, 2011).

Otros instrumentos para la detección del juego problemático.

Como se observó más arriba, existen otros cuestionarios orientados a la detección y el diagnóstico de personas con un posible problema de juego, pero que han tenido a lo largo de la historia menor relevancia que los citados arriba. A continuación se expone un resumen de los principales instrumentos en función de dos momentos temporales.

Años 80 – 2000

Entre los instrumentos desarrollados en este período destaca la Escala de las Veinte Preguntas de Jugadores Anónimos (*Gamblers Anonymous Twenty Questions*, **GA-20**) ampliamente utilizado por Jugadores Anónimos para evaluar situaciones y conductas típicas de los jugadores compulsivos a lo largo de la vida, aunque cuenta con pocos estudios sobre sus propiedades psicométricas. Ha sido adaptado a población española por Prieto y Llavona (1998), que para estudiar las propiedades del GA-20, utilizaron una muestra de 127 jugadores problema que recibían tratamiento en dos asociaciones madrileñas de autoayuda, la edad media de la muestra era de 41,67 (s.d. = 12,58) siendo el porcentaje de hombres del 78,7%, y una muestra normativa de 142 jugadores sociales con distribuciones semejantes de edad y sexo, edad media 38,46 (s.d. = 12,96) y porcentaje de varones 60%. Los resultados señalan una alta consistencia interna del GA- 20 (coeficiente alfa = 0,94) la validez convergente 0.94 ($p < 0.001$) (SOGS); la sensibilidad es del 98.42%, la especificidad del 99.29% y la eficacia diagnóstica del 98.88%. El punto de corte es 7 (rango 1-20). Está compuesto de un único factor “*dependencia del juego*”, que incluye 17 de los 20 ítems y que explica más del 50% de la varianza.

También se señala el *Inventory of Gambling Behavior (IGB)*; Zimmerman, Meeland y Krug, 1985) con una extensión de 81 ítems y 5 factores denominados juego neurótico, juego psicopático, juego impulsivo, delitos de guante blanco y problemas con el empleo. Hay que señalar que en el momento en el que se desarrolló este inventario se consideraban preferibles los ítems que evaluaran los problemas de juego indirectamente, contrariamente a lo sugerido actualmente donde se trata de formular preguntas que reflejen exactamente los enunciados de los criterios del DSM.

El cuestionario *Cumulative Clinical Signs Method (CCSM)*, Culleton (1989) se

desarrolló como una alternativa al SOGS, basándose en el Inventory of Gambling Behavior descrito en el apartado anterior. Está compuesto por 29 ítems organizados en cinco dominios (personal, interpersonal, vocacional, financiero y test de indicios graves). Ha tenido un uso muy limitado y no dispone de datos publicados respecto a su fiabilidad y validez.

El cuestionario *Massachusetts Gambling Screen* (**MAGS**; Shafer, LaBrie, Scanlon y Cummings, 1994) mide el comportamiento del sujeto durante los 12 últimos meses y está compuesto por 24 ítems divididos en 2 subescalas que hacen referencia a la versión corta del *Michigan Alcoholism Screening Test* y a los criterios DSM-IV respectivamente. Los sujetos son clasificados como personas sin problemas, jugadores en transición y jugadores patológicos, utilizando una suma ponderada de las puntuaciones de los ítems. La escala parece tener una adecuada consistencia interna (coeficiente alfa = 0,84). En términos de validez, se encuentra una alta correlación con las puntuaciones en los criterios del DSM-IV ($r = 0,83$). Dispone de una traducción en español (Secades y Villa, 1998);

El cuestionario *DSM-IV Multiple Response* (**DSM-IV-MR**) desarrollado por Fisher (2000) tiene un total de 10 ítems, uno para cada criterio del DSM-IV, con cuatro opciones de respuesta (nunca, una vez o dos, algunas veces y a menudo).

El **LIE/BET Questionnaire**, consta tan sólo de dos ítems (los dos que mejor discriminaban entre jugadores problema y controles) basados en el criterio diagnóstico del DSM-IV. Como indica su nombre hay un ítem referido a las mentiras: ¿Alguna vez has tenido que mentir a gente importante para ti acerca de cuánto juegas?, y otro a las apuestas: ¿Alguna vez has sentido la necesidad de apostar más y más dinero? Ampliamente utilizado en atención primaria aunque con evidencia limitada (Johnson, Hamer, Nora, Tan, Einstein y Engelhart, 1997; Kerber, Schlenker y Hickey, 2011).

El Cuestionario Breve de Juego Patológico (**CBJP**) desarrollado por Fernández-Montalvo, Echeburúa y Báez, 1995), consta de cuatro ítems dicotómicos basados en la versión española del SOGS que hacen referencia a los problemas de juego autopercebidos, sentimiento de culpabilidad, incapacidad para abandonar el juego y utilización del dinero doméstico para el juego. La puntuación total corresponde al número de respuestas afirmativas (rango 0-4) y una puntuación de dos o más señala a los

probables jugadores patológicos. La fiabilidad test-retest es de 0.99 ($p < 0,001$), y el índice de consistencia interna de 0.94. La validez convergente es de 0.95 ($p < 0,001$) (SOGS y criterios DSM-III-R), y la validez discriminante es 7.84 ($p < 0,001$). La sensibilidad es de 100%, la especificidad 97.5% y la eficacia diagnóstica 97.88%, con una baja tasa de falsos positivos y falsos negativos. El punto de corte es 2 (rango 1-4). Es sencillo y fácil de pasar pero aporta escasa información y no detecta cambios terapéuticos.

El Cuestionario de Juego Patológico FAJER con un total de 50 ítems (Salinas y Roa, 2001) y su versión reducida (Salinas y Roa, 2002) de 20 ítems con formato electrónico con tres alternativas de respuesta “nunca/ a veces/ muchas veces”, respecto al último año. Sus características psicométricas: consistencia interna de 0.93, y la fiabilidad según la fórmula de Spearman-Brown, 0.93. La sensibilidad es del 98.4%, y la especificidad del 91.4%. El punto de corte para el juego dependiente es 10 (1-40). En cuanto a la validez de contenido, los autores consideran que es uno de los puntos fuertes de este cuestionario ya que ha sido construido según los diez criterios que establece el DSM-IV. Los análisis factoriales confirman que el factor general “*dependencia del juego*”, explica el 47.4% de la varianza.

The Gambling Self-Efficacy Questionnaire (**GSEC**) (May, Whelan, Steenbergh y Meyers, 2003). Cuestionario dirigido a evaluar la eficacia percibida para autocontrolar la conducta de juego en distintas situaciones. Consta de 16 ítems, referidos a situaciones ante las que el jugador puede perder el control: emociones desagradables, estados físicos desagradables, emociones positivas, intentos de poner a prueba su control, deseo o impulso, situaciones conflictivas con otros y momentos placenteros con otros. Para cada situación se indicará el grado de confianza que tiene la persona en controlar su conducta de juego, en un continuo desde el 0% al 100%.

La fiabilidad test-retest es 0.86 y la consistencia interna del instrumento es 0.96. Los autores basan la validez de contenido en el diseño específico de los ítems adaptados de la literatura sobre conductas adictivas al juego patológico, y a las consultas realizadas a expertos en la materia para el diseño preliminar de cuestionario. La validez convergente se apoya en las correlaciones obtenidas entre la puntuación en el GSEQ y la información de la conducta de juego. Este instrumento permite identificar un aspecto de relevancia en la recuperación del juego, la auto-eficacia percibida.

Durante los últimos años se han desarrollado más instrumentos para la detección rápida de jugadores problemáticos. La entrevista diagnóstica basada en criterios DSM-IV de 20 ítems denominada *Diagnostic Interview for Gambling Severity* (**DIGS**; Winters, Specker y Stinchfield, 1996) ha sido adaptada en una versión de autoinforme con formato electrónico que no requiere la presencia de un entrevistador (*Modified Diagnostic Interview for Gambling Severity*, DIGS-S; Fortune and Goodie, 2010).

El *Problem and Pathological Gambling Measure* (PPGM; Williams y Volberg, 2010) compuesto por 14 ítems divididos en tres secciones (problemas, pérdida de control y otros) se utiliza para identificar cuatro perfiles de jugadores (recreativos, en riesgo, problemático y patológico) y evaluar los daños potenciales del juego (p. ej., económicos, mentales/físicos, legales) para los jugadores y sus personas significativas.

Con un menor número de ítems y por lo tanto menor tiempo de administración se ha desarrollado el *Brief Biosocial Gambling Screen* (**BBGS**; Gebauer, LaBrie, Shaffer, Howard, 2010) compuesto por tres ítems que evalúan tres dominios: neuroadaptación (p. ej., síndrome de abstinencia), características psicosociales (p. ej., mentiras) y consecuencias adversas del juego (p. ej., obtención de dinero de otros). También el cuestionario *Consumption Screen for Problem Gambling* (**CSPG**; Rockloff, 2012), con un total de tres ítems y basado en el instrumento para la detección de problemas de alcohol *Alcohol Use Disorders Identification Test—Consumption* (**AUDIT**; Bush et al., 1998). Por último, se ha tratado de identificar estrategias de *screening* de juego problemático basadas en un solo ítem y aunque se han obtenido inicialmente resultados prometedores (Thomas et al., 2008), en estudios posteriores no se ha podido replicar su utilidad (Rockloff, Ehrich, Themessl-Huber y Evans, 2011).

Otros cuestionarios españoles

Cuestionario de Evaluación de Variables Dependientes del Juego (Echeburúa y Báez, 1991; citado en Echeburúa y Báez, 1994). En un cuestionario sencillo y breve, pues consta sólo de 5 cuestiones, en las que se trata de identificar la frecuencia de juego, gasto económico y temporal así como la percepción del gasto y el tiempo y la necesidad de jugar. Facilita información del grado de implicación en el problema, en que tipos de juego, los objetivos principales de la intervención, sus prioridades y el orden. Cuenta con una versión para los familiares compuesta por 5

preguntas para valorar las impresiones del entorno acerca del problema de juego. Esto permite reducir el problema principal de la fiabilidad de la información facilitada por el jugador.

Cuestionario sobre la génesis y mantenimiento de la conducta de juego (Prieto, 1997) Cuestionario dirigido a identificar posibles factores (o reforzadores) que llevaron al jugador entrar en contacto con el juego, así como los que le llevan a empezar cada episodio de juego en la actualidad. Incluye 28 ítems para cada una de estas dos partes (inicio y actualidad) que han de contestarse según una escala de 5 puntos donde “1” indica: “no tiene nada que ver conmigo”, y “5” indica: “expresa totalmente mi razón”.

Cuestionario de gravedad del problema de juego (Prieto y Cañón, 2000) A partir del cuestionario anterior, el SOGS y el GA-20 se ha desarrollado este instrumento dirigido a evaluar el nivel de gravedad del problema de juego. Permite identificar la gravedad del problema de juego en un continuo desde la ausencia de juego hasta el juego problemático (rango: 4,2 “ausencia de juego” a 45 “juego problemático”).

Inventario de situaciones precipitantes de la recaída y estrategias de afrontamiento en el juego patológico (Echeburúa, Fernández-Montalvo y Báez, 1997). Consta de 19 cuestiones, en las que se expone una situación (p.ej: la 6: Cuando me siento deprimido) y se pregunta hasta qué punto le resulta peligrosa ara recaer (escala tipo Likert de 4 alternativas) y qué estrategia de afrontamiento ha utilizado en el pasado para afrontarla. Se incluyen además tres abiertas, para que identifique otras tantas situaciones no incluidas y su posible conducta de afrontamiento. Puede ser un instrumento de ayuda para identificar el peligro de cada situación, así como las formas habituales de afrontarla.

Al margen de los cuestionarios e inventarios sobre los sesgos y distorsiones cognitivas que se incluirá en el capítulo dedicado a las creencia sobre el juego, se podrían señalar toda otra serie de cuestionarios, desde los más habitualmente utilizados para los trastornos comórbidos más frecuentes con el juego (ansiedad, depresión, consumo de sustancias), hasta instrumentos más generales para evaluar en la presencia de otros problemas (p.ej.: *SCL-90*, *Derogatis, 1977*; *GHQ-28*, *Goldberg y Hillier (1979)*), nivel de adaptación (p.ej.: *Escala de Inadaptación (Echeburúa y Corral, 1987)*). Apoyo social (p.ej.: *Cuestionario de apoyo social (SSQ) (Saranson, Levine y Basham, 1983)*. Pero estos instrumentos ya son de uso más general y no específicos del juego.

Tabla 2.1. Instrumentos de detección de problemas de juego

INSTRUMENTO	AÑO	ITEMS	UTILIDAD EN INVESTIGACION
SOGS South Oaks Gambling Screen	1987	20 ítems.	Aceptable sensibilidad y especificidad ($\leq .90$) El instrumento más utilizado a nivel epidemiológico y clínico. Dispone de adaptación española
NODS National Opinion Research Center DSM-IV Screen	1999	17 ítems	Buena sensibilidad y especificidad Frecuentemente utilizado a nivel epidemiológico y clínico. Versión breve: NODS-CLIP No dispone de adaptación española
CPGI Canadian problem gambling index	2001	31 ítems	Aceptable sensibilidad y especificidad ($\leq .90$)
GA-20 Gamblers Anonymous 20 questions	1998	20 ítems	Aceptable sensibilidad y especificidad ($\leq .90$) Dispone de una adaptación española. Poco utilizado en investigación
IGB Inventory of Gambling Behavior	1985	81 ítems	Ausencia de datos sobre sensibilidad y especificidad. Poco utilizado en investigación
CCSM Cumulative Clinical Signs Method	1989	29 ítems	Ausencia de datos sobre sensibilidad y especificidad. Poco utilizado en investigación (rápido sustituido por el SOGS).
MAGS Massachusetts gambling screen	1994	24 ítems	Excelente sensibilidad y especificidad ($\leq .95$) Dispone de una versión en español
DSM-IV-MR	2000	10 ítems	Ausencia de datos sobre sensibilidad y especificidad Basado estrictamente en los criterios del DSM-IV
LIE/BET questionnaire	2011	2 ítems	Aceptable sensibilidad y especificidad Utilizado en atención primaria

			Evidencia limitada
CBJT Cuestionario Breve de Juego Patológico	1995	4 ítems	Aceptable sensibilidad y especificidad. Validado en población española.
FAJER	2002	20 ítems	Excelente sensibilidad y especificidad. Formato electrónico. Validado en población española
DIGS (The Diagnostic Interview for Gambling Schedule)	1996	20 ítems	Ausencia de datos sobre sensibilidad y especificidad. En 2012 versión en formato electrónico y autoadministrada
PPGM Problem and Pathological Gambling Measure	2010	14 ítems	Excelente sensibilidad y especificidad Identifica cuatro perfiles de jugadores
BBGS Brief Biosocial Gambling Screen	2010	3 ítems	Excelente validez y fiabilidad
CSPG Consumption Screen for Problem Gambling	2012	3 ítems	Aceptable sensibilidad Buena especificidad Basado en el instrumento para la detección de problemas de alcohol <i>Alcohol Use Disorders Identification Test—Consumption</i> (AUDIT; Bush et al., 1998)

2.5.3.3. Autorregistros

Los autorregistros permiten concretar y precisar la información sobre las conductas de juego y sus determinantes. Los autorregistros pueden abarcar los tres tipos de conductas: fisiológicas, cognitivas y motoras, pero también identificar posibles factores desencadenantes o controladores. Así pueden ser útiles para recoger información de los aspectos ambientales y también los personales, relacionados con la conducta de juego, como pueden ser los estímulos antecedentes, nivel de impulso o deseo y pensamientos en un momento inminente al juego, niveles de activación o excitación, tiempo y dinero invertido en los episodios de juego, y sus consecuencias. Puede ser cumplimentado en

diversos momentos, a lo largo del día, o en los momentos previos al juego, durante éste o una vez concluido.

Esta información puede ser relevante para el terapeuta que obtiene así una información más precisa de lo que sucede y de las relaciones entre variables ambientales y personales que mediante un autoinforme o entrevista. También para el propio jugador de forma que le ayude a identificar la realidad de su forma de actuar, a modo de prueba de realidad. Esta información obtenida de forma inmediata a la ocurrencia del evento o la conducta suele ser más precisa y sensible, además de permitir una mejor cuantificación. Si además se consigue que un registro similar pueda ser cumplimentados por alguien próximo al jugador, se conseguirá una ayuda importante en la tarea de contrastar y completar la información.. Además, el papel reactivo de los autorregistros puede favorecer que el jugador se detenga y auto-observe en un momento previo a la conducta, pudiendo desempeñar un papel de autocontrol. También puede funcionar como una fuente de reforzamiento ayudando a mantener al jugador en el programa de tratamiento. Un modelo de ficha de autorregistro puede ser el incluido en la tabla....

Tabla 2.2 Modelo de ficha de autorregistro

Fecha/ Hora	Lugar/ Compañía	Tipo de juego	Antecedentes	Pensamientos	Deseo (0-10)	Tiempo empleado	Dinero gastado	Consecuencias

2.5.3.4. Registros psicofisiológicos

La evaluación de las *respuestas fisiológicas* se ha centrado en analizar si durante el juego, o ligado a ciertos momentos de éste (por ejemplo, ante ganancias o pérdidas), se produce un incremento de activación. La hipótesis de que estos niveles de activación puedan afectar a la adquisición, mantenimiento o implicación en el juego, ha llevado a la utilización procedimientos de evaluación psicofisiológica al considerarlos más objetivos que las respuestas verbales o autoinformes, menos controlables por el jugador. El uso de registros psicofisiológicos se ha restringido habitualmente a los trabajos de investigación sobre los determinantes del juego más que a los ámbitos de intervención. La instrumentación y condiciones exigidas para su realización dificultaban el poder llevarlo a cabo en los ambientes naturales del juego. Hace unos años, cuando se daba una gran

relevancia a la alteración de los niveles de activación fisiológica que se suponían acompañaban a la conducta de juego, se ha intentado evaluar esta activación a través de autorregistro, pero con resultados no demasiado positivos, pues si se hacía mientras el jugador estaba jugando con frecuencia era difícil que se concentrara en el autorregistro. Fuera de la situación de juego, los resultados sin duda son menos interesantes.

En el ámbito de la investigación ha sido más frecuente su utilización, procediéndose habitualmente a registrar diferentes medidas psicofisiológicas preferentemente durante episodios de juego. Las respuestas a registrar deben ser sensibles para reflejar los cambios emocionales y cognitivos, y que se manifiesten de forma inmediata debido a los rápidos cambios estímulares durante el juego. El tipo de medidas utilizadas han sido fundamentalmente medidas de activación general, como respuesta dermoeléctrica (RDE), tasa cardíaca (TC), temperatura periférica (T) o volumen de pulso (VP), incluso en algunos casos se ha aconsejado el uso de EMG frontal. No obstante las más utilizadas han sido RDE y TC. Por otro lado su obtención se ha llevado a cabo en condiciones artificiales (simulación en laboratorio), mientras el jugador llevaba a cabo alguna actividad de juego la más habitual el juego a máquinas recreativas.

Sin embargo los resultados, no parece animar mucho a aconsejar el uso de este tipo de medidas en la intervención clínica habitual por dos razones, por un lado las dificultades prácticas ya señaladas, en el ámbito habitual de juego, por otro lado, como se verá en el próximo capítulo, la escasa información que parecen aportar.

Quizá en algunos casos pueda ser útil como medida “especial” ante situaciones de juego, a fin de poder contrarrestar la información verbal, en especial si el jugador no tiene muy clara la reducida validez de estos datos y puede forzarle un tanto a mayor precisión en su información. Lo lógico sería medir las respuestas señaladas en situaciones simuladas relacionadas con el juego (voy a jugar en unos minutos, he dejado de jugar, me sale un premio, veo que me puede salir un premio...).

A modo de resumen de esta parte de evaluación se recoge la propuesta de Labrador (2012) (ver tabla 2.3)

Tabla 2.3 Propuesta de evaluación, objetivos e instrumentos, en juego patológico
(Labrador, 2012)

Objetivo	Instrumentos
----------	--------------

Detección problemas de juego y Diagnóstico	<p>-Entrevista semiestructurada de juego (Labrador y Rubio, 2005),</p> <p>-Norc <i>DSM-IV Screen for Gambling problems (NODS)</i></p>
Identificación y evaluación de las conductas de juego	<p>-Entrevista semiestructurada de juego</p> <p>-<i>Cuestionario de Evaluación de Variables Dependientes del Juego</i> (Echeburúa y Báez, 1991)</p> <p>-<i>Inventario de pensamientos sobre el juego</i> (Labrador y Mañoso 2005) y/o Procedimiento de pensar en voz alta durante el juego</p> <p>-Autorregistro de la conducta de juego</p>
Consecuencia y efectos del juego para el jugador	<p>-<i>Escala de Inadaptación</i> (Echeburúa y Corral, 1987).</p> <p>-Instrumentos específicos para evaluar trastornos psicopatológicos , en especial ansiedad, depresión y abuso de sustancias</p>
Consecuencias y efectos del juego en el entorno del jugador	<p><i>Entrevista al jugador.</i></p> <p>Entrevista a personas de su entorno</p>
Motivación para el cambio y expectativa con el tratamiento	Entrevista al jugador

CAPITULO 3: FACTORES IMPLICADOS EN EL DESARROLLO Y MANTENIMIENTO DEL JUEGO

3.1. Introducción

3.2. Factores relacionados con el jugador

3.3. Factores relacionados con el juego

3.4. Factores relacionados con el entorno

3.1 INTRODUCCION

Entre las personas que juegan a juegos de azar algunas, un reducido porcentaje (estimado entre un 1-3%) han desarrollado o desarrollarán problemas asociados a esa actividad. Ciertamente que la mayoría no lo hace, pero estos porcentajes, aunque reducidos, suponen un número elevado de personas, que en España podría oscilar entre medio y un millón. A estas cifras habrá que añadir un número sin duda más elevado de personas próximas o del entorno del jugador más o menos directamente afectadas por las conductas de éste. Frente al olvido del problema por parte de muchos estados, entre ellos el español, se hace necesario el tratar de dar soluciones a esta situación.

Parece necesario, en consecuencia, preguntarse ¿Por qué una actividad como participar en juegos de azar, facilita en algunas de las personas que la practican la aparición de serios problemas comportamentales?

Una vía de actuación prioritaria es la de tratar de identificar por qué juegan las personas con problemas de juego. Qué les hace mantener sus comportamientos de juego a pesar de las consecuencias tan negativas que éstas tienen, tanto para el propio jugador como para su entorno. En esta dirección se enmarcan los trabajos dirigidos a identificar los factores que pueden estar facilitando o provocando el desarrollo y mantenimiento de esas conductas de juego desadaptativas. Por otro lado esta ha sido una vía que se ha comenzado a desarrollar desde los primeros momentos en los que la Psicología ha abordado los problemas relacionados con la participación en juegos de azar, es decir hace ya más de un tercio de siglo.

Los acercamientos iniciales se dirigieron a buscar “un factor” determinante de los problemas asociados al juego, factor que además tendría que ver con alguna característica del propio jugador, a veces comportamental a veces incluso biológica.

Hoy en día, por el contrario, está ampliamente aceptado que la realidad de los problemas asociados al juego es compleja y, en consecuencia, que los factores

determinantes pueden y deben ser múltiples y variados, también que no se restringen al jugador, sino que deben implicar aspectos culturales y sociales, así como aspectos ambientales más inmediatos y asimismo aspecto relacionados con las características de los propios juegos.

Identificar la importancia de estos factores ayudaría a establecer el nivel de riesgo para el desarrollo de los comportamientos de juego problemáticos, según su presencia en cada jugador y/o su entorno. Esto permitiría identificar las condiciones de riesgo antes de que llegue a desarrollarse el problema y posibilitar una intervención de tipo preventiva a fin de evitar su aparición. También permitiría actuar en los casos en los que los problemas ya se hayan desarrollado, orientando sobre las estrategias terapéuticas más adecuadas según las características específicas de la persona y su entorno.

Obviamente esta idea no es novedosa y ha facilitado el estudio de muy diferentes factores. Fruto de estos trabajos en la actualidad es la presencia de mucha información dispersa sobre posibles factores implicados en el desarrollo y mantenimiento de los problemas de juego. No obstante se echa de menos un análisis más preciso de los resultados, señalando la relevancia proporcional de cada uno, así como una integración de estos conocimientos.

De acuerdo con este estado de la cuestión, el objetivo del presente capítulo es tratar de resumir esta información e integrarla a fin de hacerla más útil de cara tanto a la explicación del problema como a la intervención. Para dar una estructura a esta revisión se han organizado los diferentes estudios atendiendo a tres grupos de factores: a) Factores relacionados con las características del jugador; b) Factores relacionados con las características del juego; c) Factores relacionados con el entorno (del jugador y del juego).

3.2 FACTORES RELACIONADOS CON EL JUGADOR

De acuerdo con lo señalado, el abordaje inicial de los problemas asociados al juego ha sido similar al de los problemas asociados con otras adicciones: la presencia de problemas de juego en algunas personas se debe a que esas personas tienen algo que les lleva a jugar (“adicción”) de forma inadecuada. Por lo tanto, la búsqueda debe centrarse en las características de las propias personas (“internas”). Ciertamente es la cuestión que suele hacerse a la hora de comenzar a investigar estos factores, pero por el paso crítico tan próximo de la legalización de los juegos y el desarrollo de problemas, sería esperable que se considerará también los aspectos sociales, en especial la aceptación y legalización del juego. Así pues la cuestión a la que se trata de responderse en primer lugar es: ¿En qué se

diferencian las personas con problemas de juego de las personas que juegan y no tienen problemas? El recorrido de la investigación también ha seguido las pautas habituales, primero buscar factores socio-demográficos, después factores más “internos” a la persona, bien de corte psicológico (factores de personalidad), bien de corte biológico. Posteriormente, conforme el valor de estos factores se identifica como escaso o nulo para explicar el problema, se ha ido pasando a factores más precisos como habilidades de afrontamiento, niveles de activación fisiológica o pensamientos irracionales. Siguiendo este desarrollo, tanto temporal como conceptual, se tratará de exponer el estado de la cuestión.

3.2.1 Factores Sociodemográficos:

3.2.1.1 Edad:

Se señala de forma reiterada una cierta predilección por distintos tipos de juego según la edad. A modo de ejemplo, en España, se ha encontrado que el rango de edad mayoritario de la población jugadora de máquinas recreativas tipo B se encuentra entre 18-30 años, siendo más jóvenes los que juegan a las máquinas recreativas tipo A; los juegos de loterías (SELAE y ONCE) son más habituales entre personas de más edad y con respecto a los juegos de cartas parece que se dan con independencia de la edad de los jugadores. Este tipo de datos no aclara mucho con respecto a los problemas de juego, aunque se ha señalado que éstos afectan más a personas más jóvenes, pero la explicación no está clara, pues podrían considerarse varios aspectos al respecto, entre ellos: porqué los juegos típicos de las personas mayores tienen menor poder adictivo, como se verá más adelante; porque han crecido en un entorno donde el juego estaba prohibido y no había modelos de jugadores; porqué las personas más jóvenes tienen un menor nivel de madurez y experiencia...

Con todo, los datos más relevantes muestran consistencia en señalar que la exposición al juego o su inicio a una edad más temprana, en especial en los varones, se asocia a una mayor gravedad de problemas de juego, puesta de manifiesto por un mayor riesgo o una mayor frecuencia de problemas de juego (Hodgins et al., 2012; Rahman et al., 2012; Shead, Derevensky y Gupta, 2010). Esto permite señalar a la adolescencia como una edad de especial riesgo y señala a esta franja de población, o incluso a edades más tempranas, como la más indicada para las tareas preventivas.

3.2.1.2 Género:

También con respecto a este factor se señalan diferencias en el tipo de juegos en los que se participan. Así se señala una mayor presencia de juego entre los hombres en

general, especialmente en juegos como las máquinas recreativas o apuestas deportivas, frente a una mayor presencia de mujeres en juegos como el bingo.

Por otro lado los datos sistemáticamente ponen de relieve que es mucho más frecuente la presencia de problemas de juego entre los varones que entre las mujeres, estimándose proporciones entre 10:1 y 3:1, habitualmente las diferencias mayores aparecen en los estudios más antiguos. Así, por ejemplo, en un artículo reciente, (Scholes-Balog, Hemphill, Dowling y Toumbourou, 2014) señalan que la frecuencia de jugadores patológicos entre los hombres es al menos tres veces superior que entre las mujeres.

También se señala la edad más tardía con que suelen acceder al juego las mujeres, lo que también hace que acaben presentado problemas de juego en edades superiores (De Corral, Polo-López, Quirante y Echeburúa, 2010). Así lo recogen en su reciente trabajo (Black et al., 2015), señalando que las personas que se inician tempranamente en los juegos es más probable que sean varones, que prefieran juegos activos (frente a pasivos), que tengan trastornos por consumo de sustancias, trastornos de la personalidad antisocial, trastornos de déficit de atención e hiperactividad, rasgos de impulsividad y trastornos de ansiedad social. El comienzo más tardío en los juegos es más frecuente entre las mujeres y está asociado a una preferencia por los juegos de máquinas recreativas y una historia de abuso sexual.

No obstante, también se señala que con frecuencia este más tardío acceso de la mujer en muchos casos se lleva a cabo por la influencia de su pareja. Quizá esta tenga también influencia en el dato señalado de que aunque las mujeres suelen acceder más tarde al juego, llegan más rápidamente al juego patológico (Grant, Odlaug y Mooney, 2012). Un estudio más amplio referido a la mujer ludópata puede verse en Corral y cols. (2010).

En resumen pues, los hombres juegan más, tienen más problemas de juego que las mujeres y desarrollan problemas con el juego desde edades más tempranas, pero estos datos, aunque importantes, no aportan mucha luz sobre el por qué. Como puede verse en la cita de Black et al. (2015) se ven interrelacionados muchos factores, tanto referidos a la edad, como al tipo de juegos, como a las comorbilidades psicopatológicas. Finalmente, lo mismo que la edad, es un factor no manipulable.

3.2.1.3 Estado civil:

Sobre esta variable se han encontrado pocos trabajos, señalándose que las personas que viven solas son jugadores más frecuentes (Hodgins et al., 2012)

3.2.1.4 Nivel socio-económico:

También de forma intuitiva se considera que algunos juegos, como los de casino (ruleta, blackjack...) suelen ser más utilizados por personas de un nivel socioeconómico superior, al contrario que las máquinas recreativas tipo B. Aunque en distintos países pueden diferir las preferencias, así en el Reino Unido las carreras de caballos tienen un componente aristocrático, mientras que en Australia son más típicos de las clases trabajadoras y comunidades granjeras. En el estudio sobre el juego en España (Labrador et al., 2013) si aparecía un incremento en los porcentajes de jugadores conforme aumentaba el nivel de ingresos personal, de forma que las personas que configuraban el grupo de mayores ingresos jugaban todas. Por otro lado, aunque en el estudio sobre el Juego en España (Labrador et al., 2013) no aparecían claras diferencias con respecto al nivel cultural e implicación en el juego, en otras encuestas nacionales, en especial las del Reino Unido, si aparece una mayor presencia de juego y problemas de juego entre los grupos con menor nivel educativo (Wardle et al., 2007, 2011). Como un dato más se puede señalar que en el trabajo de (Welte, Barnes, Wiecek, Tidwell, y Parker, 2004) se obtuvo que pertenecer a una minoría étnica y tener un bajo nivel socioeconómico también cobran importancia como predictores de problemas de juego.

3.2.2 Factores de personalidad

Tras no obtener muchas respuestas con el estudio de las características sociodemográficas, se suele recurrir a buscar las explicaciones en factores supuestamente “internos” a la persona, y en esta dirección suelen ser los factores de personalidad los primeros considerados.

En esta dirección se ha estudiado diferentes rasgos y factores de personalidad. Entre ellos primeramente rasgos generales, como *neuroticismo*, *extraversión* y *psicoticismo* (Allcock y Grace, 1988; Báez, Echeburúa, y Fernández-Montalvo, 1994; Barnes y Parwani, 1987; Blaszczynski, Buhrich, y McConaghy, 1985; Carlton y Manowitz, 1994; Carroll y Huxley, 1994; Dickerson, Cunningham, Legg England y Hinchey, 1991; Roy, Custer, Lorenz y Linnoila, 1989; Roy, De Jong y Linnoila, 1989).

Posteriormente, a la vista del escaso valor de estos factores generales, se han considerados factores más concretos como *impulsividad* (Blaszczynski, Steel y McConaghy, 1997; Blaszczynski y Nower, 2002; Carlton y Manowitz, 1994; McCormick y Taber, 1987; Steel y Blaszczynski, 1998; Vitaro, Arseneault y Tremblay, 1999; Vitaro, Ferland, Jacques y Ladouceur, 1998); *locus de control* (Carroll y Huxley, 1994; Kweitel y Allen, 1998) o *búsqueda de sensaciones*, e incluso aspectos aún más concretos como búsqueda de emociones y aventuras; búsqueda de experiencia; desinhibición social y susceptibilidad al

aburrimiento (Castellani y Rugle, 1995; Coventry y Norman, 1997; Coventry y Brown, 1993; Dickerson, 1993; Zuckerman, 1983) Otros factores de personalidad considerados han sido los rasgos denominados “las 4 E”: Escape (evitar los problemas), Estima (sentirse sin valor), Exceso (meterse en problemas por no pensar), y Entusiasmo (ponerse muy nervioso cuando no hay nada que hacer) (Rockloff y Dyer, 2005) pero sus resultados son poco precisos.

De entre estos factores se han destacado dos: el factor de «búsqueda de sensaciones» y el factor de impulsividad. En diversos estudios se encuentra apoyo para considerar la búsqueda de sensaciones, en algunos casos considerado como búsqueda de riesgos, como factor predictor del juego (Allcock y Grace, 1988; Donati, Chiesi, y Primi, 2013; Shead et al., 2010) y también predictor del abandono del tratamiento (Smith et al., 2010). Mayor es el apoyo y la importancia dada al factor de impulsividad, definida como la dificultad en la demora del refuerzo (Cyders y Smith, 2008; Chiu y Storm, 2010; Hopley y Nicki, 2010; Shead et al., 2010), incluso algunos le señalan como el principal predictor de problemas de juego (Chiu y Storm, 2010). En un trabajo longitudinal (Shenassa, Paradis, Dolan, Wilhelm, y Buka, 2012) encontraron que los niños que exhibieron comportamientos impulsivos a la edad de 7 años, comparados con sus iguales no-impulsivos, era tres veces más probable que informaran de problemas de juego años después. También se han encontrado este valor de la impulsividad como predictor en otros juegos como juegos de disparo (Metcalf y Pammer, 2014), o póker en Internet (Barrault, y Varescon, 2013). Alternativamente (Álvarez-Moya et al., 2011; Blaszczynski y Nower, 2002) han encontrado que la impulsividad predice el abandono del tratamiento.

Pero a pesar del elevado número de trabajos en esta dirección, algunos con limitaciones metodológicas relevantes, los resultados son inconsistentes o no permiten relacionar valores elevados en estos rasgos o factores con el desarrollo o mantenimiento del juego patológico. En general hay muchos trabajos sobre las relaciones entre personalidad y juego, aunque los resultados con frecuencia son de reducido valor y dispares. De entre todos los factores parecen destacarse el factor de impulsividad, y algo menos el de búsqueda de sensaciones.

3.2.3 Factores biológicos

La alternativa obvia a la búsqueda de factores de personalidad para explicar una conducta desadaptativa, como el juego patológico, suele ser la búsqueda de bases biológicas. Se han desarrollado varias líneas en esta dirección dependiendo de la consideración del juego de la que se partía.

Así, desde la concepción del juego patológico como trastorno de control de impulsos se ha estudiado el papel de la serotonina; desde la concepción del juego como una conducta adictiva, el papel de la dopamina; atendiendo a la relevancia que parecen tener los antecedentes familiares se ha buscado un posible componente genético, desde la importancia dada a la búsqueda de sensaciones y el incremento de los niveles de activación fisiológica su relación con la noradrenalina (Saíz e Ibañez, 1999).

Se pueden distinguir varias líneas de investigación:

- a) Estudios *neuroquímicos*: se han centrado en la relación entre niveles bajos de serotonina y la conducta impulsiva. También en alteraciones en las concentraciones de monoaminas y sus metabolitos (sistema noradrenérgico y dopaminérgico) y la actividad de la MAO plaquetaria (Bergh, Eklund, Södersten, y Nordin, 1997; Blanco, Orensanz-Munoz, Blanco-Jerez, y Saiz-Ruiz, 1996; Carrasco, Saíz Ruiz, Hollander, Cesar, y López Ibor, 1994; Navarro y Pedraza, 1998).
- b) Estudios *genéticos*: centrados bien en el estudio de una base genética que predispone a las adicciones. Así se ha señalado una variante del gen receptor de la dopamina (DRD2), que se ha asociado a otras adicciones.(Comings et al., 1996)lo encontraron en el 51% de los jugadores patológicos de su muestra (n=171), frente al 26% del grupo control (n=714). También se ha señalado el papel del gen DRD1 (Blum et al., 1997;Comings et al., 1997;Ibáñez et al., 1998), y el de posibles polimorfismos del receptor dopaminérgico D4(de Castro, Ibanez, Torres, Saiz-Ruiz, y Fernandez-Piqueras, 1997; Ibáñez, Blanco, de Castro, Fernandez-Piqueras, y Saíz-Ruiz, 2003).
- c) Estudios *neuroendocrinos*: partiendo de la hipótesis de la existencia de un subtipo de jugador que cursa con episodios recurrentes de depresión que precede a la conducta de juego, se han analizado los niveles basales de cortisol y la respuesta al test de la supresión de la dexametasona (TDS) (Ramirez, McCormick, y Lowy, 1988).
- d) Estudios *neuropsicológicos*: se ha partido de la hipótesis de que los jugadores patológicos podrían tener un perfil neuropsicológico similar al descrito en el Trastorno de Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH), buscándose déficits atencionales como posible factor de riesgo en la población de jugadores patológicos(Goldstein, Manowitz, Nora, Swartzburg, y Carlton, 1985; Rugle y Melamed, 1993).

- e) Bechara (2003) ha señalado la posibilidad de una disfunción en el cortex ventromedial en pacientes adictos a sustancias y la posible importancia de lesiones en esta área cerebral en las adicciones en general. Los estudios con pacientes con lesiones en este cortex apoyan la hipótesis de que el proceso de toma de decisión depende en gran medida de los sustratos neuronales que regulan la homeostasis, emoción y sentimiento. De forma que entender los mecanismos neuronales de toma de decisión podría tener implicaciones directas para la comprensión de los desórdenes de juego y el control-descontrol de la conducta compulsiva.

En una revisión relativamente reciente, Bombín (2010) resume las principales hipótesis sobre factores biológicos implicados en el juego:

- a) Hipótesis dopaminérgica: un déficit en dopamina, o en receptores como el DRD2 o DRD4, supondría una reducción en las sensaciones de gratificación. El juego, serviría para “reequilibrar” este déficit (Reuter et al., 2005).
- b) Hipótesis noradrenérgica: una disfunción del sistema noradrenérgico reduciría los niveles de activación y el juego ayudaría a incrementar esta activación.
- c) Hipótesis serotoninérgica: supone un déficit en la secreción de serotonina (5-HT), similar a la que existe en otros trastornos de control de impulsos.
- d) Otras hipótesis neurobiológicas: la hipótesis opioide (el juego patológico se debería a una sobreproducción de opioides endógenos, endorfinas); la hipótesis de alteraciones en la neuromodulación, o la hipótesis gabaérgica.

Pero los resultados de las investigaciones no son ni consistentes, ni mucho menos concluyentes. No queda claro si la alteración biológica es causa, producto o simplemente acompañante del juego patológico, además de las debilidades metodológicas de muchos de estos trabajos. Por otro lado habría que cuestionar, además de la posibilidad de que exista una relación causal entre factores biológicos y juego patológico, si esta tiene suficiente importancia, dado el escaso efecto que parecen tener en la población estos factores cuando el juego no es legal o accesible (Labrador, 2012).

3.2.4 Estrategias de afrontamiento

Tras esta búsqueda de factores generales la atención se ha centrado en factores más específicos y comportamentales. Parece obvio que lo que diferencia a un jugador patológico de una persona que juega pero no tiene problemas con el juego son las conductas que ponen en marcha una y otra. Por supuesto conductas relacionadas con el

juego, pero probablemente también otras conductas no necesariamente relacionadas de forma tan directa con éste.

En consecuencia se ha señalado la importancia de estudiar la forma en que las personas se enfrentan a las diferentes demandas de su entorno, en relación con el juego, pero también de forma más amplia. Así las cuestiones más relevantes serían: ¿Cómo afronta la persona las demandas de su entorno?, ¿Se utiliza el juego como una estrategia de afrontamiento, inadecuada, de determinadas situaciones de estrés o de crisis?

En realidad no se ha desarrollado un marco sistemático de referencia que ponga en relación las conductas de afrontamiento con la presencia de problemas de juego. Más bien lo que se ha encontrado son algunos trabajos que han identificado cómo algunas formas específicas de afrontamiento se asociaban a estos problemas de juego.

En esta dirección han aparecido reflejadas en varios trabajos sobre las dificultades en la toma de decisiones entre los jugadores (Lawrence, Luty, Bogdan, Sahakian, y Clark, 2009). En el trabajo de (Ochoa et al., 2013) la mayoría de los jugadores patológicos mostró un déficit en la toma de decisiones caracterizada principalmente por sus dificultades para tener en cuenta el futuro. También que el rasgo de impulsividad era el único predictor de la toma de decisiones.

En otros casos se ha señalado que la implicación en el juego puede actuar como una vía de escape ante una situación de estrés con la misma efectividad que cualquier otra actividad absorbente, pues desvía la atención de la fuente estresora y proporciona una forma de eludir responsabilidades, lo que puede contribuir considerablemente a la implicación en el juego. Esta forma de actuación supondría en algunas personas un patrón de afrontamiento evitativo, en el que el juego es solo el procedimiento concreto de esta estrategia de evitación. En el trabajo de (Thomas, Allen, Phillips, y Karantzas, 2011) se ha encontrado que este afrontamiento evitativo se encuentra correlacionado positivamente con juego en máquinas recreativas.

Por otro lado el DSM-IV-TR (APA, 2000) señala que las mujeres con problemas de juego están más predispuestas a utilizar éste como estrategia para escapar de la realidad que los hombres. Resultados en esta línea fueron obtenidos por Fernández-Alba (1999) que encontró que entre los motivos que los jugadores varones exponían para iniciarse en el juego, sólo un 5% aludieron a la evasión de problemas, frente al 25% en el grupo de mujeres, si bien estas diferencias desaparecieron cuando se les preguntaba por los motivos del mantenimiento de la conducta de juego, pues en ambos casos estaban alrededor del 20%.

En apoyo del uso del juego como una estrategia de afrontamiento se puede citar

también el estudio de Arbinaga (2000), en el que se obtuvo que un 41% de su muestra de personas con problemas de juego alegaba como uno de los motivos para mantenerse en el juego, olvidar problemas. También Prieto (2003) señala que entre los diferentes procesos en el inicio y mantenimiento del juego el escapar de los problemas era uno de los tres más importantes. Así pues, estos resultados parecen servir de apoyo a la hipótesis de que el juego puede actuar en muchos casos como una inadecuada estrategia de afrontamiento a los problemas personales.

En una dirección próxima están los trabajos en los que el juego se utiliza como estrategia para regular emociones. Entre otros se puede citar el trabajo de Clark et al., (2008), que pone de relieve el uso del juego para evitar emociones negativas (aburrimiento, estrés, problemas, desempleo, etc.). En el trabajo de (Lloyd et al., 2010) el juego aparece como una estrategia para regular estados emocionales, incluso se señala que los desórdenes del humor y el juego patológico puedan compartir aspectos de la patofisiología. Diversas formas de trastorno emocional, tales como elevación del humor y estados disfóricos, que confieren un riesgo aumentado para el desorden bipolar y la depresión, se asocian a las motivaciones divergentes que pueden representar caminos distintos hacia el comportamiento de juego. Por su parte, Shead et al. (2010) han encontrado que las estrategias de afrontamiento basadas en la emoción, en especial entre los adolescentes, hacen a éstos más propensos a experimentar problemas de juego.

Un último aspecto hace referencia a un aspecto que ya se ha apuntado entre los factores de personalidad, pero que probablemente tengo más interés su consideración como estrategia de afrontamiento: la impulsividad. En varios trabajos se ha encontrado que la impulsividad como estrategia de afrontamiento es un buen predictor del juego patológico (Barrault y Varescon, 2013). Por su parte Shead et al. (2010) señalan que los adolescentes con impulsividad tienen mayor riesgo de desarrollar problemas de juego.

3.2.5 Problemas psicopatológicos o comorbilidad psicopatológica

Es muy frecuente la asociación del juego con problemas psicopatológicos, de hecho hay un número relativamente elevado de trabajos, si bien en muchos casos se aportan datos correlacionales que no aclaran si uno es causa del otro o viceversa, o simplemente si son trastornos comórbidos.

La asociación entre consumo de sustancias, en especial alcohol, y juego ha sido reiteradamente señalada. En concreto, el abuso de alcohol se ha señalado como predictor

de problemas de juego (Abbott et al., 1999, 2004), pues hace aumentar el riesgo que asume el jugador en el juego y prolonga el tiempo dedicado a éste (Ellery et al., 2003). También se ha encontrado que los estudiantes que utilizan el beber alcohol como estrategia de afrontamiento y tienen otros indicadores de problemas de alcohol es más probables que también utilicen el juego como estrategia para afrontar, y además que tengan más implicación en el juego y más problemas de juego (Hodgins y Racicot, 2013). En otros casos se apunta una alta correlación entre consumo de sustancias y juego, señalándose una gran similitud entre los jugadores problemáticos y las personas que consumen drogas. De hecho destacan un mayor parecido entre esto que entre los jugadores patológicos y las personas que juegan con el ordenador que presentan una baja correlación (Walther, Morgenstern, y Hanewinkel, 2012).

Esta relación entre consumo de sustancias y juego está también referenciada en los adolescentes. Rahman et al. (2014) encuentran que la frecuencia de consumo de alcohol en los adolescentes está relacionada con actitudes más permisivas hacia el juego. Weinberger et al. (2015) encuentran en los adolescentes en riesgo de juego, que el fumar está asociado a un mayor juego on-line y en casinos, así como a un comienzo antes del juego y un mayor tiempo dedicado al juego jugar. Hammond et al. (2014) encuentran que el uso de marihuana en adolescentes está asociado con una mayor frecuencia de problemas de juego, y una mayor gravedad de estos.

Los estados de ánimo en general y los trastornos del estado de ánimo también se han relacionado con el juego patológico (Quilty, Watson, Robinson, Toneatto y Bagby, 2011), aunque los datos distan de ser concluyentes. Así (Goldstein, et al., 2014) destacan la importancia de los estados de ánimo positivos como factores de riesgo para jugar. Alternativamente Hopley y Nicky (2010) encontraron que los estados afectivos negativos, a saber depresión, ansiedad, y tensión, son predictores de problemas de juego. Más sistemática es la asociación entre trastornos del estado de ánimo y juego. Barrault y Varescon (2013) señalan que la depresión, y la ansiedad eran buenos predictores para el juego patológico entre jugadores del póker online. Shead et al., (2010) encontraron que la ansiedad, la depresión, el TDAH y el consumo de sustancias son también importantes predictores de problemas de juego. Por su parte Pilver, Libby, Hoff, y Potenza (2013) encuentran una relación significativa entre la gravedad de los problemas de juego en el último año y la presencia de trastornos psicopatológicos en el eje I del DSM-IV-TR. También Black y Moyer (2014) muestran unos resultados que reflejan que los jugadores patológicos tienen sustancialmente mayor comorbilidad psiquiátrica en trastornos de

personalidad, en especial trastorno obsesivo-compulsivo, trastorno por evitación, trastorno esquizotípico, trastorno paranoide y trastornos antisocial, así como en problemas de control de impulsos. Para una revisión más completa puede consultarse: Tse, Hong, Wang, y Cunningham-Williams (2012).

En un trabajo más amplio y comprensivo Blanco y colaboradores (Blanco et al., 2015) han identificado como predictores de la prevalencia vital del juego (life-time gambling) los siguientes: historia familiar de trastornos por consumo de sustancias o depresión, impulsividad, problemas de ansiedad de inicio infantil, número de trastornos del eje I y II, historia personal de consumo de sustancias, dependencia de la nicotina, desviación social en la edad adulta, y eventos vitales estresantes. La historia previa de juego patológico, el número de trastornos de la personalidad y la dependencia la nicotina durante el último año se asociaron significativamente al juego patológico durante el último año.

En resumen, se ponen de relieve como predictores de problemas de juego, por un lado la importancia del consumo de alcohol y otras sustancias, por otro la presencia comórbida de trastornos del eje I y II, entre estos los trastornos de personalidad. No obstante no queda clara la relación de causalidad, pues como se ha señalado con frecuencia son estudios correlacionales.

3.2.5 Nivel de activación

Desde los primeros momentos se ha defendido la idea de que los juegos de azar son excitantes, y que esa excitación puede ser un factor relevante en el desarrollo y mantenimiento del juego patológico. La activación durante el juego, percibida como excitación, ocuparía el papel de la “droga” de esta adicción sin sustancia. El jugador juega buscando el incremento en sus niveles de activación o excitación que se producen con el juego y que percibe como muy placenteros. El jugador, como un adicto más, mantendría sus conductas de juego, incluso conductas desadaptadas, buscando y/o disfrutando de esos altos niveles de activación. La ausencia de juego y consiguiente reducción de los niveles de excitación, provocaría el “síndrome de abstinencia”, que empujaría a los jugadores a jugar para lograr reducir este síndrome y alcanzar niveles de activación percibidos como óptimos (Labrador y Rubio, 2010).

Ya en 1976, antes de que el juego patológico fuera considerado como un trastorno mental por el DSM-III, en la encuesta nacional realizada en EEUU (Commision on the Review of National Policy Towards Gambling in America, 1976), una de las principales razones esgrimida por los jugadores para jugar era la “excitación” o “pasar un buen rato” (citado en Coventry y Brown, 1993). En un estudio realizado por Anderson y Brown (1984)

en el que preguntaban a jugadores regulares por qué jugaban, encontraron que el 50% lo hacía por la excitación que produce, el 33% por ser sociable, el 8,5% por pasar el rato y otro 8,5% por ganar dinero.

Esta hipótesis se ha defendido desde los primeros trabajos, señalándose incrementos importantes de la activación durante el juego bien tomando medidas objetivas, fundamentalmente la tasa cardiaca (Anderson y Brown, 1984; Brown, 1988; Coventry y Constable, 1999; Leary y Dickerson, 1985), bien utilizando medidas subjetivas (Brown, 1988; Coventry y Brown, 1993; Dickerson et al., 1991). Este incremento de la activación se ha asociado a distintos tipos de juegos, tales como el casino (Anderson y Brown, 1984); carreras de caballos (Coventry y Norman, 1997) o máquinas recreativas (Coulombe, Ladouceur, Desharnais, y Jobin, 1992).

Estudios más recientes, si bien son menos frecuentes, también han venido a apoyar esta hipótesis, como los trabajos de Blaszczynski y Nower (2002) y Sharpe (2002) haciendo alusión al papel de la activación en el mantenimiento del juego patológico, o el de Meyer et al. (2000) señalando incrementos de activación asociados a juegos de casino, el de Wulfert et al. (2005) a carreras de caballos, o el de Moodie y Finnigan (2005) a máquinas recreativas.

La aceptación de esta hipótesis, en parte debido al apoyo de los primeros resultados, en parte a lo atractivo en sí de ésta y al importante apoyo “cultural” (libros, película...), se refleja en el hecho de que la mayoría de los modelos explicativos del juego patológico han partido del supuesto de que el juego produce una especial activación en los jugadores (Brown, 1988; Dickerson y Adcock, 1987; Jacobs, 1986, 1988; Sharpe y Tarrier, 1993). De una u otra forma el juego permitiría conseguir un nivel óptimo de activación. Incluso en desarrollos más recientes, como la revisión del modelo de Sharpe y Tarrier (1993) desarrollada por Sharpe (2002), se destaca este valor de la activación en el juego destacándose su papel como reforzador continuo contingente a la conducta de jugar, por lo que cuanto más se juegue mayor será el reforzamiento.

Pero la realidad es que la evidencia empírica, por el momento, dista mucho de permitir asegurar el valor de la activación en el desarrollo y mantenimiento de la conducta de juego. Ni siquiera hay evidencia suficiente para confirmar que se da esa activación especial en los jugadores patológicos y no en el resto de las personas, en especial cuando están jugando. En algunos casos se señala que quizá en parte esto tenga que ver con importantes diferencias metodológicas en los trabajos llevados a cabo al respecto, en otros que quizá no sea un factor tan relevante como se ha considerado inicialmente.

Uno de los aspectos más decisivos al respecto es la forma en que se lleva a cabo esta medida de la activación-excitación asociada al juego. Principalmente se han utilizado dos tipos de medidas, *Objetivas* (respuestas psicofisiológicas) y *Subjetivas* (percepción de activación-excitación, “deseo”, o sensaciones).

a) Medidas objetivas: obtenidas a partir de las respuestas psicofisiológicas, entre ellas Tasa Cardíaca (TC), Respuesta Dermoeléctrica (RDE), Presión Sanguínea (PS), EMG frontal, siendo las más utilizadas la TC y la RDE. El procedimiento habitual ha consistido en comparar la activación antes de jugar (línea-base), con la activación durante el juego.

b) Medidas subjetivas: se han obtenido a través de procedimientos dispares. En algunos casos cuestionarios generales (como el STAI), en otros casos autoinformes retrospectivos, en otros escalas analógico-visuales con distintos valores (como Aburrimiento-Excitación, Calma-tensión...), escalas tipo Likert con contenidos asimismo diferentes (por ejemplo, el nivel de excitación a la sensación percibida o el estado de ánimo). La obtención de estos datos también ha sido muy variada, en algunos casos se obtenían durante el juego, en otros antes de su inicio o al finalizar éste o fuera de la situación de juego. Esta disparidad hace más difícil comparar los resultados obtenidos.

Investigaciones que apoyan la activación-excitación asociada al juego

Parte de las investigaciones que abordan el estudio de la activación-excitación bien usando medidas objetivas y/o medidas subjetivas ponen de relieve un incremento de la activación asociada a la conducta de juego (Brown, 1988; Carroll y Huxley, 1994; Sharpe et al., 1995; Coventry y Constable, 1999; Sharpe, 2004). Incluso en algunos casos ese aumento es mayor en jugadores de alta frecuencia frente a jugadores de baja frecuencia (Leary y Dickerson, 1985; Dickerson y Adcock, 1987; Moodie y Finnigan, 2005). También se han obtenido incrementos de activación asociados a estímulos relacionados con el juego, como estímulos asociados al contexto o la conducta de juego (Sharpe et al., 1995), o al imaginarse alguna ganancia o pérdida (Sharpe, 2004).

También se han estudiado los cambios en la activación asociados a distintos momentos o eventos del juego. Por ejemplo Coventry y Constable (1999), señalan incrementos significativos en TC durante el juego, sólo en los participantes que obtenían ganancias, concluyendo que el juego, por sí mismo, no es suficiente para inducir elevaciones en tasa cardíaca, sino, que es necesaria la experiencia de ganancia o la anticipación de la misma. Wulfert et al (2005) también encuentran una mayor activación, evaluada mediante cambios en TC, asociada a premios. Sharpe (2004), ha obtenido resultados contradictorios con tareas de imaginación de ganancias y pérdidas, evaluando la

activación por medio de la RDE. Los resultados muestran diferencias estadísticamente significativas en activación entre la muestra con problemas de juego y el grupo control, sólo ante la imaginación de pérdidas, sin diferencias entre los grupos ante la imaginación de ganancias. Los autores señalan que quizá sea la respuesta ante la pérdida, más que ante la ganancia, el factor primordial en el mantenimiento del juego patológico.

Investigaciones que no apoyan la activación-excitación asociada al juego

Hay toda otra serie de investigaciones que no ha encontrado diferencias significativas en los niveles de activación de los jugadores patológicos entre períodos de línea base y situación de juego; o entre jugadores de baja, media o alta frecuencia; o entre jugadores patológicos y un grupo control; o en jugadores patológicos entre el pre y el post tratamiento (Coulombe et al., 1992; Dickerson et al., 1992; Griffiths, 1993; Rubio et al., 2002; Diskin, Hodgins y Skitch, 2003). Incluso se puede señalar que investigaciones que sí encuentran datos a favor de la activación en el mantenimiento del juego, también presentan datos en contra, al señalar que la mediación cognitiva era fundamental para la elevación de la activación (Sharpe et al., 1995; Coventry y Constable, 1999 y Sharpe, 2004). También Coulombe et al., (1992), mostraron asociación entre presencia de distorsiones cognitivas durante el juego (verbalizaciones erróneas) e incremento de activación. De estas investigaciones se concluye que la activación psicofisiológica podría depender de la actuación cognitiva. Otros estudios, aún mostrando diferencias significativas en activación fisiológica entre línea base y juego, no reflejan tales diferencias en las medidas subjetivas (Rubio et al., 2002).

En resumen, algunos trabajos han encontrado evidencia de incrementos en la activación de los jugadores relacionados con el juego, pero otros no. También en algunos casos los incrementos en la activación de los jugadores patológicos son superiores a los de los no jugadores y en otros casos. Parece pues que la investigación acerca de la relación entre activación fisiológica y juego patológico ha aportado bastantes datos pero escasas conclusiones.

Un punto de referencia especial son los trabajos desarrollado por el equipo de investigación dirigido por el Prf. Labrador .Se consideraron tanto medidas fisiológicas (TC y RDE) como medidas subjetivas (Estado de ánimo percibido y Sensación que se experimenta, medidos mediante escala Likert de 5 alternativas), con una muestra de jugadores patológicos (80 hombres y 8 mujeres) y un grupo de control (muestra formada por jugadores sin problemas o no jugadores -80 hombres), durante el juego a máquinas recreativas en su laboratorio constataron que:

- a) Los jugadores patológicos aumentan su activación mientras juegan entre un 10-15% (TC yRDE)
- b) Este incremento en activación es similar entre jugadores patológicos y personas sin problemas de juego
- c) Los cambios en estos incrementos de los niveles de activación desde el pre al postratamiento, en las medidas psicofisiológicas no son significativos
- d) no aparecen diferencias en los incrementos de activación durante el juego entre los jugadores después del tratamiento y la del grupo de control en las medidas psicofisiológicas
- e) Ni en las medidas fisiológicas ni en las subjetivas el éxito del tratamiento parece acompañarse de cambios diferentes en los niveles de activación que el fracaso o recaída.

Un análisis más completo de estos trabajos puede consultarse en Labrador y Rubio, (2010).

Así pues, la evidencia empírica parece cuestionar el valor de la activación en el desarrollo y mantenimiento de la conducta de juego. De hecho en los estudios sobre predictores del juego de los últimos 5 años en las principales bases de datos no aparece en ninguno. No hay evidencia suficiente para confirmar que se da una activación especial en los jugadores patológicos y no en el resto de la personas, en especial cuando están jugando (Labrador, 2012).

Parecen vigentes las conclusiones a las que llegan Labrador y Rubio (2010) cuando señalan que lo más adecuado es *Abandonar el estudio de la activación asociada al juego*:

“A la luz de los resultados parece la alternativa más aconsejable orientar los esfuerzos en el estudio del juego patológico en otras direcciones. Desde un punto de vista teórico es difícil que cambios tan toscos como las alteraciones de la TC, la RDE, u otros índices psicofisiológicos similares, que simplemente reflejan una menor o mayor activación simpática general, puedan precisar aspectos tan concretos como el por qué en un determinado momento una persona se acerca al juego, por qué después de acercarse y con independencia de otros aspectos sigue o no jugando, y por qué, posteriormente, cuando su vida está completamente destrozada sigue jugando o decide dejarlo.

3.2.6 Pensamientos irracionales o distorsiones cognitivas

Actualmente los pensamientos irracionales sobre el juego son considerado por una gran mayoría de los investigadores uno de los factores más relevantes como predictores del desarrollo de problemas de juego, pero dado que es el tema central de este trabajo se tratará de forma más específica en el próximo capítulo.

3.3 FACTORES RELACIONADOS CON EL JUEGO

No se juega lo mismo en función del tipo de juego de azar, ni todos los juegos de azar son igualmente peligrosos de cara al desarrollo de problemas de juego. Así algunos juegos, como las loterías o cupones, se consideran poco “peligrosos”, mientras que otros, como las máquinas recreativas, el bingo o el juego en casino, muy “peligrosos”. Es decir, se considera que los juegos tienen un distinto *poder adictivo*, dependiendo de su propia estructura y dinámica o procedimiento.

Sería interesante saber la capacidad de provocar adicción al juego de cada uno de los tipos de juego, pero este dato ni se dispone de él ni es probable que pueda disponerse. Supondría disponer de dos cifras que a día de hoy no se pueden obtener: el número de personas que juega a cada juego y qué porcentaje de éstas tienen problemas. Como mucho las encuestas facilitan los datos de a qué reconocen jugar las personas y cuáles de ellas consideran que tienen problema con el juego. Obviamente estos datos pueden no tener mucho que ver con la realidad.

Al no ser posible esa vía, queda la alternativa de tratar de identificar las características que tienen los juegos que se consideran más adictivos, o las que los sujetos dicen que más les han facilitado el desarrollo de los problemas de juego.

3.3.1 Accesibilidad al juego

Parece lógico que para que un juego pueda facilitar el desarrollo de conductas problema ha de ser un juego al que pueda tenerse acceso. La historia previa a la legalización de los juegos ha sido también una historia en la que no estaba presente el problema del juego patológico.

Es interesante conocer la accesibilidad histórica de un juego, pues puede facilitar información sobre el atractivo e integración en la vida cotidiana. Pero es determinante conocer la accesibilidad actual, pues ésta modula de manera importante su práctica y también la posibilidad de desarrollar problemas. Así, por ejemplo, el juego en casinos es fácilmente accesible y, también especialmente problemático en algunos países (Singapur, Hong Kong,...), sin embargo, en España, dadas las dificultades de acceso, en especial en las grandes ciudades, no parece provocar un número elevado de jugadores con problemas.

Por el contrario, las máquinas recreativas, omnipresentes en España, pues están en casi todos los establecimientos de hostelería, son consideradas como el juego que provoca más jugadores patológicos en nuestro país, sin embargo esto no es así en países donde su acceso está más restringido (Francia, Alemania, etc.). El que en Inglaterra tengan problemas importantes con las apuestas en los canódromos o en Francia con las apuestas hípicas, contrasta con el escaso valor de este tipo de juegos para producir problemas en España dada su escasa presencia.

Se podría incluir en este apartado también el grado de *Exposición al juego*. En varios trabajos se ha puesto de relieve que las personas más expuestas a los ambientes de juego, por estar en contacto con familiares o amigos que juegan, eran jugadores más frecuentes (Hodgings et al., 2012). En resumen, el acceso al juego parece determinar las probabilidades de practicarlo y en consecuencia un factor decisivo en el desarrollo de problemas de juego.

3.3.2 Características estructurales del juego

No todos los juegos tienen la misma capacidad para que su práctica facilite la aparición de problemas. Así en líneas generales se considera que los juegos de azar “pasivos” (juegos que no requieren ninguna habilidad o actuación, como las loterías), tienen menos capacidad para general problema que los “activos” (juegos en los que puede influir en el resultado alguna actuación o habilidad del jugador, como los juegos de cartas). Otro aspecto también relevante es la demora entre la jugada y el posible premio. En ese sentido las loterías suelen presentar una demora mayor que las máquinas recreativas.

La investigación ha permitido identificar los factores que incrementan el valor adictivo de cada juego. Entre estas “características adictivas” de los juegos están que:

- a) Permiten jugar en cualquier momento del día
- b) Permiten jugar de forma continuada y reiterada, sin interrupción temporal;
- b) Permiten apuestas de bajo coste;
- c) Cuentan con la presencia de estímulos que atraen la atención sobre el juego o los resultados (sonidos, luces, mensajes...);
- d) Permiten al jugador pensar que tiene un papel activo (actuar, tomar decisiones...);
- e) El juego tiene un cierto nivel de complejidad, y no resulta excesivamente simple;
- f) El juego facilita un cierto grado de tensión emocional durante su realización
- g) Genera en el jugador cierta ilusión de control (enmascaran el papel del azar);

- h) Genera en el jugador percepción de habilidad permitiéndole influir en cierta medida en el resultado, pero no lo suficiente para que el juego pueda ser controlado por él;
- i) El premio es de gran magnitud;
- j) El premio sigue al juego con inmediatez;
- k) Posibilitan que el juego funcione como un acto social.

Se cita habitualmente a las máquinas recreativas como el juego que reúne más estos factores y en consecuencia que tiene un mayor poder adictivo, pero los juegos y apuestas en Internet, cuyo crecimiento actual es muy acelerado, también reúnen estas características, de forma que se prevé en breve una realidad preocupante. Entre estos juegos en Internet destacan en el momento actual el juego del póker y las apuestas deportivas. Una diferencia adicional entre el juego on-line y el resto de los juegos es que permite jugar en la “intimidad”, sin que los demás lo sepan y puedan hacer consideraciones al respecto..

Otros aspectos que deberían ser relevantes, como la tasa de devolución de premios, o las probabilidades reales de ganar, suelen ser menos determinantes. Pocas personas, antes de implicarse en un juego, disponen de la información sobre la tasa de devolución o consideran esta información relevante.

3.3.3 Implicación en el juego

Más recientemente se ha comenzado a dar importancia a la *implicación* de los jugadores en el juego como un factor predictor de especial relevancia. Se incluyen en la implicación aspectos como la frecuencia de juego, la duración de éste, el gasto o cantidades invertidas en jugar, y también el número de juegos diferentes en los que se participa, sean más pasivos o más activos. Es cierto que la implicación en el juego podría incluirse también en los factores personales, pues se refiere a las conductas del jugador, pero dada la importancia de las características y estructura del juego para facilitar esta implicación se ha preferido recogerla en este apartado.

La implicación en el juego se señalado como una de las variables eficaces para distinguir el juego problemático a un nivel moderado (Quilty et al., 2014). Por su parte, LaPlante, Nelson, LaBrie y Shaffer (2011), señalan que la mayor implicación en el juego caracteriza mejor la presencia de los problemas de juego que el tipo específico de juego al que se juega. Hopley y Nicki (2010) encuentran que el tiempo jugado predecía los problemas de juego.

Un aspecto importante a la hora de considerar la implicación es el número de

juegos en los que participa la persona. En esta dirección, Phillips, Ogeil, Chow y Blaszczynski (2013) encuentran que el número de juegos en que se participa se relaciona (13,5% de la varianza) con el nivel de problemas de juego. Considerando sus resultados señalan que acceder a múltiples juego supone mayores dificultades para el control del juego. También Ardeshir et al. (2012) encuentran que la mayor variedad de juegos se relaciona positivamente con la severidad de problemas de juego.

Braverman y Shaffer (2012) en un estudio longitudinal identifican un grupo de riesgo elevado de problemas de juego entre los jugadores de internet (el 73% del grupo tuvo que cerrar la cuenta en Internet por problemas de juego). Las características de este grupo de riesgo elevado era: (i) apuesta frecuente y (ii) apuesta intensiva, combinada con (iii) alta variabilidad de la cantidad de las apuestas y (iv) un aumento de la cantidad de la apuesta durante el primer mes de apostar. En un trabajo posterior, Braverman, LaPlante, Nelson y Shaffer (2013), con una amplia muestra de jugadores de internet (4.056 jugadores), han identificado dos grupos de riesgo, considerando como tal a grupos en los que el 90% de las personas incluidas apuestan en internet. Grupo 1 las personas que se implican en tres o más actividades de juego y muestra una alta variabilidad en la apuestas en los juegos tipo casino; Grupo 2 las personas que se implican en dos actividades de juego distintas y con una alta variabilidad en las apuestas en juegos de acción. Categorías de este tipo podrían facilitar la identificación de personas en riesgo de problemas de juego en las fases iniciales. O visto de otra forma, la manera en que se juega puede predecir la futura presencia de problemas.

Considerando ambos, frecuencia de juego y número de juegos en que se participa, se podría establecer un valor de “frecuencia completa de juego”. Es decir la cantidad total de juego en todos los juegos en que se participa. Este valor total es señalado como el mejor predictor de problemas de juego por Quilty et al., (2014).

En resumen, junto a las características estructurales del juego y la accesibilidad al juego, se destacan los factores de implicación en el juego. En consecuencia parece revelarse como un desarrollo prometedor el estudio de los perfiles de juego (a qué se juega, como se apuesta, número y tipos de juegos...), pues permitiría identificar riesgo de problemas de juego por la forma en que este se lleva a cabo, incluso antes de que los problemas se hayan desarrollado.

3.4 FACTORES RELACIONADOS CON EL ENTORNO

El juego se lleva a cabo en unos contextos y no en otros, incluso ya se ha señalado como en contextos distintos el tipo de juego más aceptado socialmente, o simplemente más

accesible es diferente. Por lo tanto, frente a la concepción más antigua de los problemas de juego como algo achacable en exclusiva al jugador, se impone la necesidad de dar relevancia al entorno que facilita, o en el que se pone en marcha la conducta de juego. Es difícil que el juego y sus problemas asociados, se den en entornos en los que el juego no está permitido, o en los que el juego no es accesible. Por el contrario en entornos en los que el juego es considerado una alternativa eficaz para obtener dinero de forma fácil es lógico que jugar sea más habitual y también la presencia de problemas asociados.

En esta dirección algunos autores destacan que para el inicio de las conductas de juego son más importantes los factores del entorno, ambientales y culturales que los personales. Pues es difícil que a una persona se le ocurra acceder a jugar en un entorno en el que no hay juegos disponibles y/o el hacerlo está muy mal visto o castigado. Ciertamente una vez iniciado en el juego los factores personales pueden tener una mayor influencia en el desarrollo del juego y la presencia de problemas con éste (Abbott et al., 1999, 2004; Adams, 2002). Aunque se han señalado múltiples factores relacionados con el entorno que pueden estar facilitando el desarrollo de las conductas de juego y de los problemas asociados, a continuación se recogen los considerados más relevantes.

3.4.1 Factores familiares

No es difícil constatar cómo algunos adolescentes e incluso niños son “iniciados” en el juego por sus padres, familiares u otros adultos de su entorno más próximo. La probabilidad de que un niño o adolescente se inicie de forma espontánea en el juego sin duda será menor que la de aquellos que han tenido modelos, y tanto más cuanto más próximos y/o prestigiosos sean estos. Así, Lesieur y Heineman (1988), señalan que la probabilidad de que los hijos de jugadores patológicos llegaran a tener también problemas con el juego, ascendía al 50%. También Lesieur y Rosenthal (1991), apoyan esta hipótesis, es más encontraron que los hijos de padres con problemas de juego patológico no sólo tenían mayor probabilidad de desarrollar problemas con el juego, sino también con el alcohol. Después muchos otros trabajos han reiterado la elevada incidencia relativa de antecedentes familiares con problemas de juego, aunque también de problemas con el alcohol y consumo de sustancias, en la población de jugadores patológicos.

En esta dirección y con referencia solo a los estudios realizados en España, por ser el entorno más próximo, se puede citar el trabajo Aymamí, González y Jiménez, (1999), quienes observaron en una muestra de 172 jugadores patológicos, fundamentalmente de máquinas recreativas y bingo, que demandaron tratamiento, que el 8.1% tenían antecedentes familiares de problemas de alcohol, el 3.5% de otras adicciones, el 9.3% de

trastornos afectivos y el 12.8% de juego patológico. En el trabajo de Villoria (2003), se obtuvo que el 7.8% de la muestra de probables jugadores patológicos señalaba tener más de un familiar con problemas con el juego, mientras que en el caso de los jugadores sociales este porcentaje era del 0.7%, es decir un 90% menor. Fernández-Alba (2004), por su parte, al analizar una muestra de jugadores que demandaron tratamiento, encontró que el 32% señalaba antecedentes familiares con problemas de juego, además, el 32% señalaba antecedentes familiares con problemas de alcohol y el 11% con problemas por consumo de sustancias ilegales. Aunque este tipo de datos debe leerse con cautela al estar condicionados a la información, conocimiento e interpretación de los informantes. Si bien cabe decir, que los resultados de las diferentes investigaciones van en esta dirección.

En el trabajo de Secades y Villa (1998) se intenta explicar el papel de estas elevadas cifras de problemas con el alcohol y consumo de sustancias en los familiares indicando que puede relacionarse, además de los efectos de modelado, con la desatención, inadecuada supervisión y control de la vida general y de las actividades a las que se dedican de los hijos, por parte de los padres afectados por estas adicciones. En apoyo de esta hipótesis se puede señalar que las personas que informan de pobre cohesión familiar, con miembros de la familia o amigos que también juegan, y están implicados en una variedad más amplia de juegos, están en mayor riesgo. Ariyabuddhiphongs, (2011) señala la reiterada consistencia de los datos en señalar que las conductas de juego de padres y amigos influyen en las conductas de juego de los adolescentes, y destaca que la participación de los hijos en los juegos de sus padres (loterías), era el mejor predictor de la implicación de los hijos en diferentes tipos de juegos. Hodgins et al. (2012), señalan que el contacto con familiares y amigos que juegan hacen que las personas estén más expuestas a las situaciones de juego, lo que también facilita que sean jugadores más frecuentes.

También se ha destacado la importancia de la actitud de los padres con respecto al juego de sus hijos. En el trabajo de Campbell, Derevensky, Meerkamper y Cutajar, (2012), se señala que los jóvenes que reconocían que sus padres no perciben como problema serio el juego de sus hijos (de las 13 posibles conductas de riesgo de sus hijos, los padres consideraban la conducta del juego la menos problemática de todas), presentaban una mayor implicación y problemas con el juego. Se destaca que son los padres de los adolescentes, más que las madres, los que menos consideran como un problema serio las conductas de juego de los adolescentes. Con respecto al tiempo que dedican a jugar acompañados de sus hijos, las madres eran más propensas a informar de haber compartido tiempo de juego, especialmente en loterías, rifas y rascas; sin embargo, los padres eran los

más propensos a participar en actividades de juego con sus hijos, en particular siendo estos varones, en deportes o temas de estrategia y/o habilidad (ej, quiniela, póquer...). Pero son las madres las que refieren tener más conversaciones con sus hijos sobre el juego y ser más conscientes de los estímulos asociados al el juego a los que están expuestos sus hijos.

Además de la influencia del núcleo más próximo constituido por la familia, también se destaca la importancia del grupo social, más allá del familiar. Se ha señalado una relación positiva y significativas entre ser jugador frecuente y las actividades que llevan a cabo los amigos, tanto en juego, como en uso de alcohol y uso de tabaco (Fortune, 2013). Parece claro que al jugador problema le resultará más fácil relacionarse con gente que valide el juego y que dedique el tiempo a lo mismo que lo dedica él. Parece pues evidente la influencia que ejerce el grupo social, sobretodo la familia, en especial en el inicio de las conductas de juego, aunque no por ello sea menos relevante en su mantenimiento.

3.4.2 Factores ambientales

Aunque al ser una variable poco precisa se ha estudiado menos, si aparecen algunas relaciones con la presencia de problemas de juego. Así se ha destacado que el nivel de gratificación que los jugadores experimentan en el ambiente en el que llevan a cabo sus conductas de juego influye de manera significativa en el mantenimiento del problema. Los entornos en los que el jugador se sienta especialmente cómodo o le aporten diversión, supondrán una fuente extra de reforzamiento social, añadido al económico de los premios (directos o vicarios), que contribuirá a la instauración y mantenimiento del problema. Entre estos entornos, hay uno que destaca por encima del resto, incluso una vez controlados factores demográficos y las actividades de juego totales, el juego en bares o clubs en los que hay acceso a máquinas recreativas. Este entorno, por otro lado especialmente frecuente en España, parece el único predictor del problema actual de juego, destacándose que no es el juego a máquinas recreativas en sí, pues el juego a máquinas tragaperras en casinos no tenía este valor. (Clarke, Pulford, Bellringer, Abbott y Hodgins, 2012).

3.4.3 Aceptación social del juego

A lo largo de la historia en cada sociedad su experiencia con distintos juegos ha ido seleccionando y facilitado la implantación de algunos que han sido especialmente aceptados, como la Lotería de Navidad, el mus, o el Cupón de la ONCE en España. En otros países han sido especialmente aceptados diferentes juegos, así por ejemplo en Francia las apuestas hípcas, en EEUU y Canadá el juego en los casinos o en el Reino Unido las apuestas en canódromos. Estos juegos, debido a su aceptación, lo que supone

que han estado accesibles durante largos períodos de tiempo, no sólo son más conocidos, sino que han acabado integrándose en las costumbres y hábitos de las personas. De forma que su práctica es aceptada socialmente frente a otros tipos de juego, sin que haya una razón clara. Por ejemplo no está clara la razón por la que es más aceptable en España algunos juegos de cartas, como el mus, que otros como el póker, salvo la mayor familiaridad o uso histórico, pues no parece que haya muchas diferencias en cuanto a su capacidad para generar problemas asociados a su uso. De acuerdo con esta hipótesis es lógico que algunos juegos más novedosos, como el juego a máquinas recreativas o el juego on-line sean vistos con especial suspicacia dada su escasa historia, con cierta independencia de que puedan ser más o menos peligrosos. Además de estas consideraciones respecto a juegos concretos, es lógico pensar que en distintos países o culturas se sea más permisivo o proclive al uso de juegos de azar, pudiendo detectarse en estos con mayor frecuencia actitudes y creencias positivas hacia el mismo (Shead et al., 2010). Se pueden considerar distintos aspectos a la hora de tratar de precisar la aceptación social de un juego, entre ellos los más relevantes parecen:

- a) Su aceptación histórica, considerando los años que lleva accesible o presente en la sociedad. Los juegos con una gran tradición (Lotería de Navidad, Cupón de la ONCE, mus y cartas, en general con amigos), es más fácil que atraigan a los jugadores, que hagan posible el juego y, en consecuencia, que faciliten la aparición y el mantenimiento de problemas de juego.
- b) Su aceptación legal. Aunque no es imprescindible que el juego esté legalizado, la legalización facilita su accesibilidad y hace más probable su uso.
- c) El tiempo que lleva legalizado y el nivel de integración social alcanzado. Así, aunque casinos y bingos fueron legalizados a la vez sin embargo el nivel de integración social de los casinos ha sido mucho menos que el de los bingos. La exposición creciente a oportunidades de jugar también se reconoce como factor de riesgo potencial Shead et al. (2010).
- d) La percepción del objetivo de las ganancias del juego. Aquellos juegos cuyas ganancias van a financiar al estado (SELAE), o una obra social (ONCE), son más aceptados que los juegos cuyo objetivo es la ganancia de particulares, aunque estos juegos muchas veces tengan una tasa de devolución mayor, o supongan también una importante fuente de recaudación económica para el estado. Incluso en algunos casos, como el jugar al cupón de la ONCE llega a ser visto como una obra social más que como una conducta de juego.

En resumen, se han estudiado diferentes factores al desarrollo y mantenimiento de los problemas de juego. De estos, los factores personales, que han sido los primeros estudiados parecen ser los que han llegado a conclusiones menos claras y más dudas provocan sobre su relevancia. Los factores relacionados con el juego, tanto la accesibilidad, como la estructura del juego o la implicación en éste, muestran un apoyo sistemático y consistente. Los factores del entorno, familiares, ambientales y aceptación social del juego, también parece gozar de apoyo consistente, aunque sobre alguno de estos se ha trabajado menos.

CAPITULO 4.- SESGOS Y DISTORSIONES COGNITIVAS

4.1 Introducción

4.2 Distorsiones cognitivas en el juego

4.3 Valor de distorsiones cognitivas en el juego

4.4 Consideraciones finales

4.1. INTRODUCCIÓN

¿Qué función desempeñan los sesgos y distorsiones cognitivas en el desarrollo y mantenimiento de la conducta de juego?, ¿Cuáles de éstas son habituales en los juegos de azar?, ¿Cuáles son específicas de los jugadores patológicos o de las conductas de juego?.

En realidad el pensamiento de los jugadores, ocasionales, las personas con problemas de juego y los jugadores patológicos, no tiene por qué ser muy diferente del de las personas sin problemas de juego. De hecho todas las personas con problemas de juego han tenido una historia anterior en la que este problema no estaba presente, incluso muchos han pasado por episodios alternos en los que han tenido y no han tenido problemas con el juego. Sería difícil explicar cambios periódicos, de ida y vuelta, en el tipo de pensamientos o creencias. Por eso quizá sea importante revisar, al menos brevemente, la forma en que parece actuar el razonamiento humano.

4.1.1. Razonamiento humano

Enfrentado a una situación problema, una situación para la que no hay una alternativa clara de actuación o respuesta, se espera que una persona ponga en marcha su razonamiento para llegar a una solución más satisfactoria y adaptada a esa situación. Parece útil, en estos casos, echar mano de la propia experiencia y de los conocimientos disponibles, para poder explicar lo menos conocido o novedoso y, en consecuencia, tomar decisiones sobre la forma de actuar considerada más útil, o que ha tenido más eficacia en situaciones anteriores.

En esta dirección suele definirse el razonamiento, recogiendo, a modo de ejemplo, la definición formulada por García y Carretero, (1986) "...un proceso sistemático de pensamiento que permite a los sujetos extraer conclusiones a partir de premisas o acontecimientos dados previamente, es decir, obtener algo nuevo a partir de algo ya conocido".

Las formas de avance en este proceso de razonamiento tradicionalmente consideradas son el razonamiento deductivo e inductivo. En el primero la conclusión se infiere de las premisas, en el inductivo se infiere una regla a partir de datos obtenidos. Wason, (1968), con el objetivo de hacer más operativa la diferencia entre distintas formas de razonamiento humano, propone dos categorías o tipos de razonamiento, los que se aplican a problemas lógicos o cerrados y los que se aplican a problemas probabilísticos o generativos. Los primeros presentan una estructura lógica bien definida y la solución ya está incluida en la información disponible. Los segundos requieren que la persona genere nueva información para poder llegar a la solución.

En los problemas lógicos el razonamiento se centra en la adquisición y comprensión de conexiones lógicas, es decir, seguir las reglas lógicas que permiten crear nuevos enunciados a partir de los ya existentes. En los problemas probabilísticos o generativos se abordan situaciones caracterizadas por la incertidumbre ante las cuales se deben realizar pronósticos o tomar decisiones que no aseguran una solución necesariamente válida. Del mismo modo que las tareas lógicas, las probabilísticas disponen de un sistema normativo que permite contrastar la actuación de los sujetos: la teoría de la probabilidad. De acuerdo con esto, cuando una persona se enfrenta a un problema puede aplicar un proceso de razonamiento lógico o probabilístico, según las condiciones, pero ¿realmente hace esto y lo hace en todas las ocasiones?

Desde el principio de racionalidad limitada, término acuñado por Herbert Simón (Premio Nobel de Economía en 1957), se afirma que los seres humanos no tienen la capacidad de realizar los cálculos complejos necesarios que requieren ciertos problemas. La evaluación de la probabilidad de un evento incierto, suele ser excesivamente compleja y en opinión de la mayoría de los teóricos desde una variedad de perspectivas, no se debe presuponer un funcionamiento correcto de la mente humana en estos casos. Así, frente a la metáfora del “hombre como un científico”, que consideraba a éste como un buscador activo de información de su medio y también un analista y organizador eficaz de dicha información para comprender su entorno, los trabajos sobre el razonamiento humano, en especial a partir del boom cognitivo a comienzo de los años 70 del pasado siglo, han llevado a cuestionar este punto de vista. Se pone en duda que las personas suelen aplicar de forma sistemática un razonamiento adecuado, sea lógico o sea probabilístico.

4.1.1.1 Razonamiento lógico. Varios trabajos, entre ellos los de Watson y Johnson-Laird, cuestionan el uso de un adecuado razonamiento lógico en tareas “cerradas” o lógicas. A modo de ejemplo se puede señalar la forma de actuar habitual de las

personas a la hora de abordar un problema lógico o cerrado, como por ejemplo el *problema de las cuatro tarjetas* diseñado por Wason (1968) (ver tabla 4.1).

Tabla 4.1.- Problema de las cuatro tarjetas de Watson (1968)

<p>-Se facilitan a la persona 4 tarjetas, cada una tiene una letra por una cara y un número por la otra. Se presentan las cuatro tarjetas por una cara, con la instrucción de que no les den la vuelta. Lo que se ve en esas 4 caras es : E, D, 4, 7. (es decir, dos letras y dos números).</p> <p>-Después se dan las siguientes instrucciones: <i>En todas las tarjetas donde hay una E en una cara, hay un 4 en la otra. "¿Qué tarjetas es necesario y suficiente levantar para saber si la frase es verdadera o falsa?"</i>.</p>
<p>Solución: Es necesario y suficiente levantar dos tarjetas: E (para ver si hay un 4) y 7 (para ver si hay una E). Resulta irrelevante el número que haya en la tarjeta D o la letra que haya en la tarjeta 4.</p>

El 90% de los sujetos seleccionaba las tarjetas mencionadas en la frase, esto es, E y 4 o únicamente E.(Gardner, 1987). Entre las explicaciones de esta forma de actuar, contraria al razonamiento lógico, es que o bien las personas sólo consideran las tarjetas que pueden verificar el enunciado, no las que pueden falsearlo, o simplemente las tarjetas cuyos datos incluyen el enunciado sin atender a aspectos de información más directamente relacionada con la tarea (Wason y Evans, 1975). Es decir están sesgando la información disponible atendiendo solo a una parte de ésta. Sin embargo también encuentran que este tipo de sesgos era menos habitual cuando se utilizaba material más familiar para los sujetos, es decir suele haber menores sesgos cuando el material es conocido.

4.1.1.2 Razonamiento probabilístico. Tversky y Kahneman, (1982) ponen de relieve cómo, ante los problemas o tareas de corte probabilístico o incierto, tampoco se utiliza un sistema normativo de acuerdo con las reglas de probabilidad al uso. En estos casos, la cantidad de información disponible para ser analizada y llegar a una solución desborda la capacidad de procesamiento de la persona. En consecuencia la persona ha de reducir o filtrar esta información, seleccionado solo una parte de ésta, para intentar manejarla y poder llegar a una solución. Es decir ante la imposibilidad percibida por las personas de considerar toda la información disponible para estimar de forma adecuada la

probabilidad de un evento, a fin de poder llegar a una adecuada toma de decisiones, trata de utilizar al máximo las habilidades y los recursos cognitivos disponibles, y actuar de una manera "intencionalmente racional" (Simon 1957), sin serlo. Es decir, en lugar de calcular las posibilidades reales con todos los datos disponibles, sesga o filtra la información disponible que va a considerar, reduciéndola para hacerla manejable (Tversky and Kahneman 1974). En palabras de los autores citados: "las personas confían en un número limitado de principios heurísticos, lo que reduce las complejas tareas de evaluación de probabilidades y de predicción de valores a unas operaciones de juicio más simples" (Tversky y Kahneman, 1982).

Por ejemplo, intentar predecir los resultados de un partido al rellenar una quiniela de fútbol es una tarea probabilística. El resultado del partido sin duda dependerá de muchos factores, entre ellos de los jugadores (estado físico, psicológico, expectativas... de cada uno), del entrenador, alineación, estrategia y tácticas, arbitro y ayudantes, condiciones ambientales, eventos específicos en el propio partido (lesiones, expulsiones, errores personales...), etc. En resumen una cantidad de información absolutamente inmanejable si trata de considerarse toda ella. Pero hay que predecir un resultado. Las soluciones a esta situación son variadas. Algunos intentan hacer predicciones completamente al azar, otros considerando solo una parte de esta información, aunque la información a la que se atienda pueda ser muy distinta en cada persona, pero en todos los casos por definición el proceso de razonamiento suele ser incompleto.

No obstante, en su modelo de juicio humano Tversky y Kahneman (1974), consideran que el uso de estos sesgos o atajos cognitivos (heurísticos) permite unas estimaciones de las probabilidades que con frecuencia se acercan a la respuesta correcta, y además permite hacerlo en un período de tiempo que es compatible con las exigencias de la vida real. En muchos casos, cuando se comparan los resultados de aplicar estos sesgos o atajos cognitivos con los de los cálculos probabilísticos adecuados, las deficiencias producto de usar estos sesgos o atajos parecen reducidas y aceptables, pues con frecuencia se aproximan a la respuesta correcta, a la vez que lo hace de forma rápida. Así pues en muchos casos, es una herramienta útil.

Dado que la forma utilizada para sesgar o filtrar la información puede ser muy dispar, la utilidad o no del uso de sesgos o heurísticos puede variar considerablemente. Así en algunos casos puede darse prioridad a la información que aparece con más frecuencia, a la que resulta más familiar, a la que viene acompañada de determinados tintes emocionales, a la más reciente ..., es obvio que muchos de estos sesgos pueden ser poco "razonables". Ciertamente que al reducir la información se posibilita manejarla, pero según se

haga la selección de ésta es posible que no se considere la información realmente relevante y se llegue a soluciones asimismo poco “razonables”. En muchos casos se hacen juicios de probabilidad subjetivos, o una evaluación intuitiva de las probabilidades, que suelen estar muy influidos por la experiencia y expectativas de la persona.

Sin embargo, aunque esta forma de actuar es la habitual y con frecuencia la más acertada (dadas las limitaciones y valorando la relación costo-recompensa), hay desventajas básicas en la utilización de sesgos o heurísticos en lugar de realizar un análisis más completo de la información. En primer lugar, puede que haya evaluaciones basadas en sesgos o heurísticos que no sean adecuados, o no guarden ninguna relación, para la información o el evento a considerar. Por ejemplo considerar que pisar involuntariamente una raya, salir de la cama con determinado pie o encontrarse una herradura es señal de que se va a obtener un premio en la ruleta. En segundo lugar, puede ser que estos errores sean graves y lleguen a conclusiones muy alejadas de las reales. Pero con independencia de su adecuación o de la gravedad de las consecuencias de esta forma de actuar, estos sesgos pueden mantenerse llevando a un patrón reiterado de actuación, que parece no verse afectado por las consecuencias.

En resumen, la metáfora del “hombre como un científico”, no parece muy representativa de la forma de actuar habitual de las personas a la hora de afrontar un problema. Parece que más habitual que intentar analizar toda la información es atender sólo a una parte de ésta y obviar el resto (sesgar o distorsionar la información). En estas condiciones es más fácil realizar las tareas, pero también que se llegue a soluciones inadecuadas, pues se alejan de una actuación racional. Esta forma de actuar aparece en tareas o problemas lógicos o cerrados, pero suele ser mucho más frecuente en tareas probabilísticas, dadas las características de éstas.

4.1.2 Razonamiento en el juego

El juego, es un ejemplo típico de tarea probabilística, por lo que es de esperar que su realización facilite o vaya acompañada del desarrollo de sesgos o distorsiones cognitivas. También es lógico esperar que estos sesgos puedan llevar, con frecuencia, a tomar decisiones poco adecuadas, como decidir jugar en condiciones en las que las probabilidades de ganar están en contra, y más aun, decidir seguir jugando cuando la reiteración de las conductas de juego ha tenido consecuencias muy negativas.

Se pueden dar muchas explicaciones del por qué juegan las personas, pero la fundamental es que las personas juegan a juegos de azar para ganar dinero u otro tipo de bienes. Es explicable, de acuerdo con lo señalado sobre el razonamiento probabilístico y la

toma de decisiones, que los sesgos o distorsiones cognitivas de una persona le lleven a decidir que jugar puede ser una forma de actuar adecuada para ganar dinero. Pero después de una serie de participaciones en el juego la realidad debería imponerse, la persona debería constatar que jugar no produce las consecuencias positivas que “irracionalmente” esperaba dados sus sesgos cognitivos. Debería haber aprendido que, en contra de sus expectativas, no gana sino que sistemáticamente pierde y, en consecuencia, debería dejar de jugar. Pero la realidad no es esa, a pesar de lo reiterado de las pérdidas, a pesar de las consecuencias tan negativas que les produce el juego, algunas personas siguen jugando. Es decir, sería explicable hasta cierto punto que una persona comenzara a jugar dadas sus expectativas “irracionales” de que va a ganar en el juego, pues dada su falta de experiencia sus sesgos cognitivos han facilitado esa decisión para afrontar una situación novedosa. Pero es menos entendible por qué después de jugar de forma reiterada, y de haber constatado que sus expectativas no se cumplen, que las consecuencias reales son contrarias a éstas, sigue tomando la decisión de jugar y juega.

Algunas de las teorías inicialmente propuestas hoy parecen poco mantenibles. Así se ha señalado que algunos jugadores valoran más el dinero que esperan ganar que el que ya han perdido. También que el juego es una actividad de ocio y como tal se debe pagar por ella, o que el ambiente que rodea a muchas actividades de juego resulta especialmente atractivo o gratificante (Wagenaar, 1988). Parecen explicaciones demasiado alejadas del razonamiento “irracional” de los jugadores patológicos.

Dado que en la actividad del juego, como en toda tarea probabilística, no es posible reducir de forma completa la incertidumbre, las decisiones deben basarse, al menos en parte, en las expectativas de una persona. Expectativas que pueden tener mayor o menor apoyo empírico (análisis más o menos exhaustivo de las probabilidades), dependiendo de los sesgos que utilice la persona para seleccionar y manejar la información disponible. La realidad es que el razonamiento aplicado para la toma de decisiones con frecuencia se apoya de forma muy escasa en los principios de racionalidad, por el contrario se apoya en expectativas desarrolladas a partir de estos análisis sesgados. Los sesgos de una persona pueden llevar a la selección de decisiones cuyos resultados no sólo no son óptimos sino que pueden ser estúpidos o absurdos.

Parece pues que centrarse en los aspectos cognitivos a la hora de abordar el comportamiento de las personas en situaciones de juego, y en especial el comportamiento de los jugadores patológicos, adquiere un papel relevante (Ladouceur, Mayrand, Dussault, Letarte y Tremblay, 1984; Gadbourey y Ladouceur 1989). Ciertamente que no es de esperar que un solo factor, como las distorsiones o sesgos cognitivos puedan explicar toda la compleja

realidad del juego y los jugadores. Pero, sin duda un análisis detallado de estos sesgos puede aportar información valiosa para entender este complejo fenómeno. De hecho la mayoría de los más relevantes modelos explicativos del juego, como el modelo cognitivo-conductual de Sharpe y Tarrier (1993), el modelo biopsicosocial de Sharpe (2002), o el modelo integrador de Blaszczynski y Nower (2002), incorporan estos aspectos. No obstante, antes de pasar a abordar estos aspectos se considerará brevemente las nociones de habilidad, azar y suerte en el juego, dada su utilidad para aportar luz en el estudio de los sesgos cognitivos en el juego.

4.1.3 Azar, habilidad y suerte en el juego

Aunque en todo juego el azar desempeña un papel fundamental, dependiendo del tipo de juego el papel del azar o su influencia en los resultados puede ser diferente. Así, en los juegos de puro azar, los resultados no se ven afectados por ninguna posible habilidad o destreza del jugador (sorteo de lotería). En otros juegos, aunque el resultado sigue estando controlado en gran parte por el azar, las habilidades del jugador si pueden afectar, al menos parcialmente, al resultado del juego (póker), aunque suele ser difícil cuantificar la importancia de azar y habilidad (Ochoa y Labrador, 1994). También es verdad que estos juegos en los que las habilidades pueden ser relevantes difieren en la importancia que estas habilidades suponen para el resultado: ruleta, bingo, máquinas recreativas en las que se puede interaccionar, apuestas deportivas, blackjack, póker.

Así pues, aunque el estudio de la toma de decisiones en el juego supone una tarea probabilística, pues en todos los casos el azar influye en los resultados, la presencia de sesgos cognitivos puede ser más o menos “irracional”, o mejor desadaptativa, según la importancia que tengan las habilidades para el resultado del juego. Un jugador de blackjack y otro de loterías pueden estar utilizando la estrategia (sesgo) de llevar en cuenta la frecuencia con que aparecen, bien determinadas cartas (blackjack), bien determinados números (loterías). El atender a las jugadas anteriores, bien contando las cartas que han salido bien los números premiados, no va a cambiar el resultado de los juegos, pero su valor para uno y otro tipo de juegos puede ser muy distinto. En el caso de la lotería saber los número que han salido antes no tienen ningún valor de cara a la próxima apuesta, pero en el caso del blackjack puede ser útil. Por eso es lógico que los jugadores habituales se vean más atraídos por juegos que impliquen algo más que el azar, juegos en los que disponer de habilidades les confiera cierta ventaja. Asimismo es probable que los jugadores sobreestimen la importancia que tienen las habilidades en el juego, considerando que éstas son más relevantes o que pueden sobreponerse al azar (pues es algo que él tiene y puede

controlar, frente al incontrolable azar). También es probable que sus habilidades reales, dado que han partido de sesgos, sean menos eficaces que las derivadas de un análisis probabilístico completo de la situación. La realidad es que en muchos casos los resultados del uso de estas habilidades no van a servir mucho para mejorar la forma de jugar. Por otro lado, es obvio que el juego debe implicar algo más que habilidad, pues esto tampoco les va a dar ventajas determinantes, pues otros jugadores pueden disponer también de habilidades similares. En resumen el juego atractivo para un jugador debe incluir, en la proporción adecuada, una parte de habilidad y una parte de azar. (Walker, 1992).

Pero la realidad se complica un poco más. Cuando a los jugadores se les pregunta qué factores actúan para determinar los resultados del juego además de la habilidad y el azar señalan uno más, “la suerte”, considerándola como un factor causal distinto del azar (Wagenaar, 1988; Ladouceur, 1993a). Pedir que establezcan con precisión la diferencia entre estos tres factores no suele tener mucho éxito, les resulta complicado, pero tienen claro que son diferentes. Así pueden considerar por un lado que el resultado del juego depende del azar (probabilidades), pero también que su suerte personal puede afectar de forma determinante a este resultado. Por ejemplo, un jugador de ruleta o de apuestas deportivas (quinielas) es consciente de que las posibilidades de influir en los resultados de la ruleta o de los partidos con la apuesta realizada son ninguna, pero su suerte sí puede haber influido en que él haya escogido ciertos números o resultados, que otra persona con menos suerte no escogerá. Por tanto, gracias a “su suerte” él tendrá más posibilidades de ganar que los demás.

El trabajo de Keren y Wagenaar (1985), puede ser ilustrativo al respecto. Al preguntarles a jugadores de blackjack qué porcentaje de los resultados del juego atribuían a la suerte, el promedio obtenido era de 68.2%. Al hacerles ver la importancia del azar y la habilidad, el porcentaje de la contribución estimada para cada una de estas tres variables se distribuía y atribuían al azar el 18%, a la habilidad el 37% y a la suerte el 45%. Parece que en los jugadores, la suerte, no sólo es un factor más determinante del juego, junto al azar y la habilidad, sino que la suerte parece ser más importante que el azar y que la habilidad, por lo menos en el caso del blackjack (Wagenaar, 1988).

Por eso, aun aceptando el azar como un factor determinante de los resultados y que no se puede controlar, tiene sentido apostar en el juego dado que el resultado también estará determinado por la habilidad del jugador y por su propia suerte. Ambas, habilidad y suerte “deben” inclinar el resultado del juego a favor del jugador. En esta dirección, Walker (1992a) señala la existencia de dos aspectos básicos en las distorsiones o sesgos cognitivos, relacionados con la habilidad y la suerte. Por un lado, una sobreestimación de

sus habilidades y de la capacidad de éstas para “regular” o “controlar” los efectos del azar. Este aspecto está especialmente representado en el concepto de *Ilusión de Control*. Por otro una sobreestimación de las posibilidades de ganar, con independencia de lo que haga en el juego y de sus habilidades. Este aspecto está especialmente representado en el concepto de *Creencia en la Suerte*. Tanto la ilusión de control como la creencia en la suerte sobrevaloran las posibilidades objetivas de ganar, pero mientras la ilusión de control será específica para cada juego, según el juego requiera más o menos las habilidades y el jugador estime que dispone de ellas, la creencia en la suerte será común para todos los juegos.

Por otro lado, como señala (Ladouceur, 1993a, p. 364), tampoco está claro que la percepción del azar sea correcta. Para las personas es difícil considerar al azar como una explicación adecuada de un evento. Se hace referencia al azar cuando no se puede explicar un fenómeno o éste es inhabitual. Pero no se considera el azar como un método o situación en el que todos los eventos posibles tienen la misma probabilidad de seleccionarse. Se considera el azar como una causa, y como tal causa el azar hace que la bola de la ruleta caiga en determinando número o que salga determinada combinación en una máquina recreativa. Esto facilita el considerar los distintos eventos, que en sí son independientes, como relacionados, pues ambos están “causados” por el azar. Con esta concepción es más fácil pensar que el resultado de un evento “causado” por el azar puede estar relacionado con el siguiente. Así, si el azar “hace” que al lanzar una moneda salga cara, a la vez siguiente es menos fácil que vuelva a salir cara pues el factor responsable, el azar, es el mismo y tenderá a autocorregirse para llegar a un equilibrio entre caras y cruces. Por eso es más fácil aceptar como resultado del lanzamiento de una moneda 10 veces seguidas, 5 caras y 5 cruces u otras combinaciones de caras y cruces, que las 10 caras o 10 cruces. Pero el azar y la suerte no son causas en sí mismas, aunque ambos parecen considerarse como causas reales por parte de los jugadores, sólo expresan la ausencia de conocimiento relevante para la predicción.

4.2 DISTORSIONES O SESGOS COGNITIVOS EN EL JUEGO

Dada la importancia de los sesgos cognitivos en las conductas de juego, parece relevante avanzar en esta dirección apuntando cuáles suelen ser estos sesgos o distorsiones cognitivas. También cómo los diferentes sesgos cognitivos puedan influir en las personas de manera que les haga tener una percepción distorsionada con respecto a la probabilidad real de ganar, manteniendo su conducta de juego en condiciones que no debería realizarse.

Debe quedar claro que se hace referencia a sesgos o distorsiones cuya función es reducir la incertidumbre de una tarea probabilística, como es el juego.

4.2.1 Evolución de los estudios sobre Distorsiones cognitivas y juego

Los primeros trabajos de investigación sobre distorsiones cognitivas en situaciones de juego se remontan a finales de los 60 del pasado siglo. Así, Strickland y Grote (1967), utilizando una muestra de 44 estudiantes en tareas de juego en máquinas recreativas, intentaron manipular las expectativas de ganar en el juego controlando los símbolos que aparecían en la máquina. Los resultados señalaron que al aumentar el porcentaje de los símbolos ganadores, incrementando en consecuencia las expectativas de ganancias próximas y frecuentes en los jugadores, se lograba que éstos se mantuvieran más tiempo jugando.

El primer trabajo de investigación sobre cogniciones en el juego llevado a cabo con jugadores, es el de Langer (1975) con una muestra de 409 jugadores de apuestas hípicas. La tarea consistía en rellenar un boleto de lotería para participar en un sorteo. Se constató que, a medida que pasaba el tiempo entre la apuesta y el sorteo, los participantes iban aumentando su grado de confianza en que su boleto iba a ganar.

Muchos trabajos han seguido a éstos utilizando habitualmente población normal, especialmente muestras de estudiantes. Los estudios con jugadores regulares son algo más tardíos, pudiendo citarse como referencia el trabajo de Ladouceur y Mayrand (1984). Utilizando una muestra de 21 jugadores regulares, manipularon la secuencia de aciertos en las jugadas, constatando la presencia de la distorsión “ilusión de control” en los jugadores cuando estaban en una situación de juego. Ese mismo año Wagenaar et al. (1984), utilizando una muestra de 77 jugadores de blackjack, solicitaba, mediante autoinforme, el grado de acuerdo con 45 afirmaciones sobre el blackjack. Los resultados pusieron de relieve que los jugadores utilizan estrategias que no maximizan las posibilidades de ganar, y siguen jugando a pesar de las expectativas negativas de ganar. En un trabajo posterior de Keren y Wagenaar (1985) con 261 jugadores de blackjack, se confirma esta idea de que los jugadores no utilizan las estrategias óptimas para maximizar las ganancias. También se puso de relieve la presencia de los siguientes sesgos: percepción de relación entre las jugadas independientes (después de una mano perdida es más probable ganar), considerar a la suerte como responsable del resultado, sesgo en explicaciones post hoc, considerar que las muestras de números pequeños han de ser representativas de la población a la que pertenecen.

Una de las primeras comparaciones entre jugadores habituales y jugadores ocasionales fue llevada a cabo por Gaboury et al. (1988). Utilizando una muestra de 15 jugadores habituales y otros 15 ocasionales, en el juego del blackjack, constataron que aunque ambos tipos de jugadores emitían más verbalizaciones irracionales que racionales durante la tarea, los jugadores habituales cometían más errores. También diferían en la atribución de responsabilidad en los resultados. Para los jugadores regulares el porcentaje atribuido a la habilidad era del 38.6%, al azar el 38.3% y a la suerte el 23%. Para los ocasionales era del 39.5% a la habilidad, del 51% al azar y del 9.5% a la suerte. El trabajo posterior de Coulombe et al. (1992) confirma los resultados de mayor número de verbalizaciones erróneas en los jugadores regulares que en los ocasionales.

Carroll y Huxley (1994) fueron de los primeros en comparar jugadores con problemas (dependientes) (14) con jugadores no dependientes (18). En juego a máquinas recreativas los resultados señalaron que los jugadores dependientes tienden a sobreestimar el éxito conseguido, frente a los no dependientes que se muestran más realistas. Además, como grupo estiman que conseguirán más ganancias en su máquina favorita que en una no favorita.

Toneatto, Blitz-Miller, Calderwood, Dragonetti y Tsanos (1997) son los primeros en comparar Jugadores regulares, problema y patológicos en una muestra de 38 jugadores. Mediante entrevista identifican la presencia de 13 distorsiones cognitivas, entre ellas ilusión de control, predicción de resultados, sesgos atribucionales, establecimiento de relación falsa entre jugadas, errores de probabilidad, etc. También constatan que cuanto mayor era la puntuación en el SOGS mayor era el número de distorsiones cognitivas que presentaban los jugadores.

Pallesen, Mitsem, Kvale, Johnsen y Molde (2005) publican uno de los primeros metanálisis sobre el juego patológico, centrado esencialmente en el tratamiento. Revisaron en 22 estudios la eficacia del tratamiento psicológico. Los resultados ponen de relieve un tamaño del efecto al postratamiento de 2.1 y en el seguimiento (media 17 meses) de 1.57. No se identifican variables moduladoras para el éxito del tratamiento.

Goodie y Fortune, (2013) publican el primer metanálisis sobre distorsiones cognitivas en jugadores patológicos, considerando las diferencias entre jugadores patológicos y jugadores no patológicos en éstas (medidas por 6 instrumentos diferentes). Todos los instrumentos revelan que el efecto de las distorsiones en el juego patológico es intenso. El sesgo de la “falacia del jugador” (azar autocorrectivo) muestra efectos más robustos en relación con problemas de juego, que los de la ilusión de control. Se recomienda en consecuencia que las investigaciones sobre el juego se centren más

específicamente en el impacto de distorsiones específicas sobre los trastornos de juego.

Muchos otros estudios, antes y después de los citados se han centrado en el análisis de las distorsiones cognitivas y su relación con el juego patológico (Walker 1992; Griffiths 1994; Fernández-Montalvo, Báez y Echeburua, 1996; Ladouceur 2004, Fernández-Alba et al. 2000, Roney y Trick 2003, Labrador 2010, Goodie y Fortune, 2013; King y Delfabro, 2014; Cosenza, Baldassarre, Matarazo y Nigro, 2014; MacLaren, Ellery y Knoll, 2015). En el momento actual el número de trabajos es tan elevado que hace necesario filtrar y organizar la información a fin de poder utilizarla de una forma eficaz.

Para continuar con este análisis de las distorsiones cognitivas, en primer lugar se tratará de caracterizar las principales distorsiones cognitivas, para posteriormente analizar su presencia y relevancia en relación con las conductas de juego.

4.2.2 Tipos de distorsiones cognitivas

Aunque los primeros trabajos sobre distorsiones cognitivas, como ya se ha señalado, son los de Strickland y Grote (1967), con muestras análogas (estudiantes) o los de Langer (1975), con muestras de jugadores, el punto de referencia obligado en sus comienzos son los trabajos de Ladouceur y Mayrand (1984) y Ladouceur et al. (1984). En estos trabajos utilizando tanto muestras de estudiantes y jugadores regulares, señalan la importancia de las cogniciones irracionales relacionadas con el juego. De entre las distorsiones dan especial relevancia a la ilusión de control, pero también a las percepciones erróneas acerca de la independencia de los eventos (es decir, no aceptar la aleatoriedad de un evento) y a las supersticiones.

Posteriormente el libro de Wagenaar (1988), *Paradoxes of gambling behaviour. Essays in cognitive psychology*, supone un intento de organizar este ámbito de las distorsiones en relación con el juego destacando, entre otros aspectos, el intento de realizar una recopilación de las principales distorsiones. Griffiths (1994), unos años después revisa y desarrolla esta propuesta en su análisis de los sesgos cognitivos en el juego en máquinas recreativas.

Posteriormente conforme se incrementaban las investigaciones sobre las distorsiones cognitivas en el juego se han ido añadiendo otros sesgos, entre ellos: la sobreestimación de probabilidades de ganar, la ilusión de control, estimar probabilidades de éxito superiores a las reales, rituales supersticiosos, la falacia del jugador, el establecer relación entre sucesos no relacionados, la personificación de la máquina, o el azar como proceso autocorrectivo. Después de una fase expansiva se ha pasado a una fase más

selectiva, tratando de identificar los sesgos más relevantes o que mayor impacto tienen sobre la conducta de juego o los jugadores. No obstante, no hay unanimidad ni en los sesgos considerados, ni en la denominación de estos ni en su caracterización.

La disparidad de nombres y descripciones que los distintos autores han dado a las distorsiones cognitivas hace que en algunos casos nombres diferentes se apliquen a distorsiones muy similares. No hay un “diccionario” de distorsiones o sesgos universalmente aceptado, por lo que a la hora de trabajar empíricamente con éstos será necesaria su delimitación y caracterización precisa. Para ayudar en esta dirección se presenta la tabla 4.2.2, que tiene como objetivo organizar y caracterizar los sesgos considerados más relevantes en las investigaciones sobre el juego. En ella se recogen los principales sesgos considerados en la investigación con una breve caracterización. Esta tabla en parte está basada en la propuesta de Wagenaar (1988), la revisión de Griffiths (1994), el trabajo de Fernández-Alba y Labrador (2002a) y el de Labrador (2012). Es importante señalar que todos los sesgos considerados tienen la función de reducir la incertidumbre de una tarea probabilística como la del juego, infravalorando la influencia del azar y, en consecuencia, aumentando la influencia de la habilidad o la suerte. De esta forma puede explicarse en parte la conducta de jugar pues el jugador considera que o bien tiene un control mayor del resultado del juego o bien una mejor información sobre éste, lo que le permitirá jugar en condiciones más favorables.

Tabla 4.2.2 Principales sesgos cognitivos		
Sesgo Cognitivo	Caracterización	Ejemplos
Disponibilidad	La probabilidad de un evento se estima a partir de la facilidad con la que puede recordarse	La publicidad dada a los ganadores de la lotería de Navidad, hace que se recuerde mejor a los premiados que a los que han perdido. El ruido de la máquina al salir premio hace que se considere más probable ganar.
Representatividad	La probabilidad de un evento se estima por su similitud con la clase a la que se supone pertenece.	Este heurístico afecta al uso de <i>sistemas</i> en el juego, como, por ejemplo, apuntar los números de una lotería aparecidos en los días precedentes (Corney y Cummings, 1985).
Insensibilidad al tamaño muestral	Se considera que las muestras pequeñas reflejan las características de la población de la que provienen, Es decir se cree que es estadísticamente verdadero para las series cortas lo que sólo es verdadero para secuencias próximas al infinito.	Si en un lanzamiento de moneda han salido 5 ó 6 veces seguidas cara, se espera que la siguiente vez sea más probable que salga cruz. Se toma nota de los números que han salido ya en la ruleta, considerando que los que no han salido tienen más probabilidad de salir pues todos han de salir un número similar de veces.
Azar autocorrectivo (Falacia del jugador tipo I)	“Creencia de que el azar es un proceso auto-correctivo en el cual una desviación en cierta dirección induce a una desviación en la dirección opuesta para restaurar el equilibrio” (Tversky y Kahneman, 1982, p. 7). Es decir, la probabilidad de un suceso futuro aumenta cuanto mayor es la racha anterior del suceso contrario.	En el blackjack se espera que la probabilidad de ganar se incremente después de tres pérdidas sucesivas. En la ruleta los jugadores piensan que un cierto número está por salir cuando lleva mucho tiempo sin aparecer. Se dice que una máquina recreativa «está caliente» cuando lleva muchas jugadas sin dar premios.
Falacia del jugador tipo II	Creencia de que se puede detectar un número favorable a partir de un número de observaciones reducido (Keren y Lewis, 1994)	Se estudian los números ganadores en la ruleta para identificar los que menos han salido y en consecuencia tienen una mayor probabilidad de aparición en la siguiente jugada.
Estructura del problema	El contexto en el que se presenta un problema determina la elección de estrategia.	Los jugadores de blackjack suelen considerar este juego como un trabajo en equipo, siendo importante un esfuerzo conjunto para ganar. El resultado es que los jugadores atribuyen las pérdidas a los demás: «un mal jugador puede estropear el juego de todos».
Ratificación del sesgo o sesgo confirmatorio	Se busca básicamente la información consistente con el propio punto de vista, despreciando la inconsistente.	Un jugador de ruleta realiza una gran apuesta al número 24 porque considera que éste siempre va precedido del 12, que acaba de salir. Finalmente sale el número 16; pero él considera que su estrategia es adecuada, que casi gana, porque en la ruleta el 16 y el 24 son números adyacentes. Como alternativa a los números adyacentes pueden considerarse también los próximos (23, 25...), o cualquier otro indicio que le permita una cierta confirmación de su estrategia.
Atribución flexible	Tendencia a atribuirse la responsabilidad de las veces que se	Hoy estaba jugando bien y ganando en la máquina, pero al

	gana pero atribuye a causas externas el perder	entrar ese con la camisa amarilla cambió todo cambió.
Fijación de las frecuencias absolutas	Al analizar los resultados, en especial los premios, se tiene en cuenta la frecuencia absoluta (cuánto, o cuantas veces, se gana) más que la frecuencia relativa (relación pérdidas - ganancias).	El jugador piensa que gana con frecuencia, o siempre, pues sólo considera los premios, no cuanto ha invertido en jugar y cuanto ha ganado.
Sesgo de la información concreta	La información concreta, como la basada en recuerdos vívidos o incidentes llamativos, domina a la información abstracta, como los cálculos o los datos estadísticos.	Algunos jugadores de blackjack consideran que procedimientos para contar las cartas no funcionan, porque no tienen en cuenta las características de cada jugada ni el concepto de probabilidad. Para ellos, una estrategia efectiva es aquella que funciona como tal en cada una de las situaciones individuales.
Correlación ilusoria Supersticiones	Se considera que algunas variables o factores están relacionados cuando en realidad no lo están.	Ponerse una determinada ropa para jugar, haber soñado con el número del premio, o cualquier otro evento se considera que puede afectar al resultado del juego.
Pensamiento mágico	Considerar que algunos eventos pueden actuar sobre el resultado y ayudar al jugador a ganar.	Disponer de un billete de lotería cuyo número corresponde a la fecha de nacimiento, ver a determinada persona...es señal de que va a llegar el premio.
Inconsistencia del proceso	Se utilizan distintos modelos para explicar los resultados y se escoge uno u otro según el resultado final. Pero se considera que se ha predicho o explicado correctamente el resultado obtenido. Este cambio de estrategias de juicio favorece a su vez la aparición del sesgo de las explicaciones post hoc.	Dado que la ruleta lleva varias jugadas saliendo rojo, el jugador duda si apostar al rojo (está en racha), o al negro (tiene más probabilidades pues ha salido menos). Salga rojo o negro se confirmará una u otra de las predicciones confirmando al jugador que puede "predecir" el resultado.
Extrapolación no lineal	Dificultad para estimar probabilidades juntas de eventos simples	Cualquier jugador puede entender que la probabilidad de ganar en una apuesta en ruleta al rojo o al negro es del 50%. Sin embargo les resulta extremadamente difícil estimar la probabilidad después de 100 jugadas.
Confianza en los hábitos	Se elige determinadas alternativas porque suele ser costumbre hacerlo así.	En la ruleta algunas alternativas («el cinco, el dieciséis y vecinos», «los cinco números», «los diamantes mágicos») indican patrones de apuesta preferentes basados en la costumbre más que las probabilidades. En las máquinas recreativas se considera que jugar en "mi" máquina tendrá mejores resultados que en una extraña
Justificabilidad	Se prefiere una regla que es justificable a otra para la cual no existe justificación evidente.	Cuando un jugador decide pararse a 16 puntos del Siete que posee el contrincante, lo hace, a pesar de que la probabilidad de

		perder con 16 puntos es todavía mayor, porque el cálculo de la probabilidad de perder si continúa jugando es más sencillo.
Reducción de la complejidad	En problemas complejos se toma la decisión reduciendo la complejidad de éste y considerándole como un problema más sencillo.	Al rellenar una quiniela la predicción del resultado de un partido se reduce a si juega o no un determinado jugador.
Ilusión de control	Se considera que las habilidades o conductas durante el juego pueden influir o controlar el resultado de éste.	La secuencia en que se pulsan los botones de la máquina determina que se obtenga o no premio. Cuantas más veces se juegue más se aprenderá a controlar el resultado del juego .
Predicción de resultados	El jugador considera que tiene habilidades que le permiten predecir el resultado del juego	“Siempre que salen dos avances no te da nunca nada...” si durante mucho tiempo te está dando premios es que va a salir algo bueno, y si durante mucho tiempo no te da nada, también”
Estructuras de aprendizaje Sesgadas	Los resultados observados pueden producir una información incompleta acerca de otras predicciones.	A partir de un cierto resultado se pueden evaluar los efectos del juego mientras que se eluden los del no juego.
Atribución flexible	Tendencia a atribuir los éxitos a las habilidades propias y los fracasos a influencias de otro tipo.	Cuando acierto un partido de la quiniela es por mi habilidad, si se fallo es por culpa de algún evento fortuito que no podía esperarse o de escasísima probabilidad.
Perder por poco	Haber estado “cerca” de ganar es una señal de que se está jugando bien y el premio está próximo (Reid, 1986).	El número premiado es 122 y mi billete es el 121, he estado a punto de ganar, es señal de que el premio está cerca.
Diferencia entre azar y suerte	Azar: alude a la falta de conocimiento sobre la causa de un evento. Suerte: algo personal poco explicable pero que afecta a los resultados	Un jugador puede creer que en el juego se pierde más que se gana, pero en su caso ese dato estadístico no se puede aplicar ya que es su día de suerte.
Sesgo de las explicaciones post hoc o sesgo retrospectivo	A posteriori se justifica cualquier resultado, es más, los jugadores creen que los predijeron. Si se cree que los resultados adversos se predijeron, también se cree que pueden ser predichos en el futuro.	Las pérdidas son percibidas como resultados erróneos, esto es, resultados que por alguna inesperada razón no se ajustan a la predicción correcta, por lo que las pérdidas no son interpretadas como una refutación de sus modelos de predicción.
Personificación de la máquina	Se trata a la máquina recreativa como si fuera una persona, esperando que actúe como tal. Suele hacerse solo cuando se está muy inmerso en el juego. Puede aplicarse a otros instrumentos de juego, como las cartas, bingo...	“Dame un doble, solo uno...” , “No me lo vuelvas a hacer...”

A continuación se expone de manera más detallada las principales distorsiones cognitivas consideradas en las investigaciones sobre el juego. En su exposición se seguirá la propuesta de Labrador (2012):

-Ilusión de control: Creencia de que el resultado del juego depende más de la actuación propia que del azar, es decir, que el azar no controla completamente los resultados sino que existen ciertas estrategias que, si el jugador las pone en práctica, permiten ganar. El jugador piensa que tiene o puede llegar a tener un sistema, una forma de actuar, que le permita controlar el resultado del juego, menospreciando el valor del azar. Algunas características de los juegos, como la presión para tomar decisiones (apretar o no botones en las máquinas tragaperras), ayudan a generar este sesgo cognitivo. De hecho muchos de los juegos (ruleta, blackjack, tragaperras....) están diseñados de forma tal que los jugadores deban tomar constantemente decisiones, desarrollándose así la sensación de estar influyendo en el resultado. Esta distorsión lleva al jugador a considerar que si juega bien, ganará o recuperará el dinero perdido.

-Predicción de resultados: El jugador piensa que puede predecir el resultado de alguna forma. Bien porque tiene una intuición o una sensación especial, porque ha sucedido algo o por que ha estado estudiando el desarrollo del juego tratando de establecer regularidades (análisis de jugadas anteriores o de la frecuencia de los premios, etc.). Es posible que el jugador tenga claro que es el azar el que controla el juego y él no puede hacer nada por controlarlo, pero por lo menos puede predecirlo.

-Correlación ilusoria y Supersticiones. Se considera que están relacionadas entre sí, o que covarían, algunas variables o eventos que no tienen realmente ninguna relación. Es decir, piensa que determinadas variables ajenas al juego determinan los resultados de éste. Esto puede deberse a distintos procesos, entre ellos a una asociación entre momentos de ganancias o pérdidas con factores externos, como un día de la semana, una máquina determinada, una prenda de vestir, una conducta de juego considerados. Pensar que ciertas conductas pueden tener efecto sobre los resultados puede llevar al desarrollo de comportamientos extravagantes (alejarse o dar la espalda a la máquina, decirle palabras cariñosas u obscenas, ir a jugar vestido siempre con una prenda determinada, acudir al mismo local, jugar siempre a la misma hora...). Entre estos factores están presentes las supersticiones (no ir de amarillo a jugar). Suelen desarrollarse debido a asociaciones accidentales entre un determinado evento y un premio, de tal forma que el jugador llega a creer que dicho evento aumenta la probabilidad de ganar.

-Azar como proceso autocorrectivo (falacia del jugador I). Se piensa que el

azar es un proceso que se autocorriga, de forma que si en una secuencia hay una desviación en cierta dirección se induce una desviación en la dirección opuesta para corregirla. En el juego se considera que la probabilidad de un evento futuro aumenta tanto más cuanto mayor haya sido la aparición del evento contrario en las jugadas anteriores. Por ejemplo, si al lanzar una moneda ha salido cara, es más probable que la vez siguiente salga cruz. Como si el resultado de la primera tirada influyera en la segunda, en lugar de ser eventos independientes. La misma distorsión provoca pensar que tras un gran número de jugadas sin premio es más probable que aparezca éste en la siguiente, o que el premio será mayor cuanto más tiempo lleve sin salir. Es pues una forma también de correlación ilusoria, pero por su relevancia se le ha dado especial importancia y se considera de forma individualizada.

-Suerte como responsable de los resultados: El concepto de “suerte” hace referencia a un aspecto no definido ni preciso que se considera como un factor que determina los resultados del juego en oposición a la consideración probabilística de éste. El jugador considera que tiene algo especial, “la suerte”, bien de forma permanente o episódica, gracias a la cual se ven muy incrementadas sus posibilidades de ganar, con independencia de las acciones que lleve a cabo durante el juego. Es posible que el jugador considere que no puede ni controlar ni predecir los resultados del juego, pero tiene esa cosa especial, “la suerte”, que le hará ganar en el juego.

-Sesgo de las explicaciones post hoc o sesgo confirmatorio. Una vez que se ha realizado la jugada, el jugador no se sorprende del resultado obtenido, aunque vaya en contra de sus predicciones o de las estrategias utilizadas para intentar controlar el juego. Por el contrario, interpreta los resultados de forma tal que cree que realmente son los que predijo o van en esa dirección. El jugador tiende a buscar o seleccionar la información que es consistente con sus hipótesis explicativas o sus esquemas cognitivos, menospreciando o no atendiendo a la información que los cuestiona. Este sesgo se convierte en un obstáculo para el aprendizaje, ya que cuando se cree que los resultados adversos se predijeron también se cree que pueden ser predichos en el futuro, de manera que la presencia o no de presentimientos u otras claves irrelevantes determinará el carácter futuro de los resultados.

-Atribución flexible. Tendencia a atribuir los éxitos a las habilidades propias (factores personales) y los fracasos a influencias de otro tipo (factores externos). El jugador considera que tiene las habilidades necesarias para ganar en el juego, por lo que acabará ganando en el juego. Si no obstante en algunos casos no lo hace es porque a veces se interponen eventos accidentales que impiden obtener éxito, no obstante, él sigue disponiendo de estas habilidades, por lo que acabará ganando.

-Perder por poco: El jugador considera que ha estado “cerca” de ganar por la supuesta proximidad del resultado a su opción. Es decir, si en lugar del tener el número premiado (33456) tiene un número próximo (33466) considera no que ha perdido, sino que “casi” ha ganado. Como si fuera diferente perder por poco o por mucho. Perder por poco o casi ganar puede extenderse hasta casi cualquier resultado (mi numero comenzaba o acababa por la misma cifra, tiene las mismas cifras pero en distinto orden, tiene tres cifras iguales....). Este fenómeno alienta al jugador a pensar que lo que está haciendo, su estrategia de juego, funciona y que cada vez está más cerca del premio. Como se ha perdido por poco considera que hay más probabilidades de que salga el premio, que “se está acercando” a ganar.

-Fijación en las frecuencias absolutas: El jugador solo considera lo que ha ganado sin tener en cuenta también lo que ha perdido, o el total de lo invertido. Se mide el éxito en el juego considerando sólo cuánto se gana sin tener en cuenta lo invertido. Se tiene en cuenta la frecuencia absoluta (número de veces que se ha ganado), más que la frecuencia relativa (porcentaje de las jugadas en que se ha ganado).

-Inconsistencia del proceso: El jugador cuentan con más de un modelo explicativo del juego y sus resultados, modelos que suelen ser incompatibles. Las predicciones de los resultados lógicamente solo pueden hacerse a partir de uno de ellos, y en función de esta elección escoge su jugada. Si posteriormente el resultado es correcto se confirma su habilidad para predecir el juego. Si no es el predicho, no quiere decir que no sepa predecirlo, simplemente es que escogió mal el modelo para predecirlo, pero ahora tiene claro cual “explica” realmente el resultado. De forma que se obtenga el resultado que se obtenga, siempre puede explicarse según alguno de los modelos. Este tipo de pensamiento facilitará la creencia en la capacidad de predecir los resultados, al confirmar que se ha predicho el presente, y en consecuencia se podrá predecir en el futuro. Por ejemplo, al jugar en la máquina recibe algún premio pequeño, esto puede ser señal de que va a llegar uno grande, o que el grande ya ha salido. Según los resultados se confirmará una de sus dos predicciones, luego él sabe predecir lo que va a salir.

-Disponibilidad. La facilidad con la que un evento puede ser rescatado de la memoria afecta a la probabilidad considerada a la hora de establecer los juicios. Es esperable que a través de la publicidad que se hace de los ganadores de lotería, o del estruendo llamativo de una máquina recreativa cuando da premios, se recuerden mejor estos episodios de ganancias que los de pérdidas y por ello se juzguen como más probables.

-Personificación de la máquina: Consiste en la atribución de cualidades humanas

a la máquina, como por ejemplo intenciones o sentimientos. El jugador atribuye a la máquina voluntad propia o capacidad de tomar decisiones para darle premios o quitárselos, para engañarle. La máquina es la responsable de que consiga o no los premios, pese a su esfuerzo, etc. Por eso el jugador habla con la máquina, haciéndole comentarios, reproches o peticiones, etc. (*“Me estás engañando”, “Hoy me parece que le gusto a la máquina” “Tú, imbécil (a la máquina) ¿quieres darme ya un premio?”*). Como puede verse es un sesgo especialmente estudiado en los jugadores de máquinas recreativas, pero probablemente la personificación pueda hacerse con otros instrumentos como ruletas, baraja de cartas, etc.

El tipo de distorsiones, la frecuencia con la que cada una de estas aparece, o las situaciones de juego previas a éste en que se desarrollan en cada jugador pueden ser muy diferentes, pero el resultado final es muy parecido. Sea cual sea el sesgo del jugador le lleva a una misma conclusión: en contra de las leyes de probabilidad y en contra del azar, él tiene algo especial que le permite controlar o predecir el resultado del juego. En consecuencia considera que va a ganar más de lo que sería “lógico” en función del tipo de juego en el que participa, por lo que le compensa jugar y arriesgar su dinero. Por esa misma razón, si ha perdido, en especial si ha perdido cantidades importantes, considera que la estrategia para recuperarlas más adecuada y rápida será seguir jugando, pues está convencido de que finalmente acabará ganando. No obstante conviene no perder de vista que esta forma de actuar no es solo característica de los jugadores, sino que tiene una relación muy directa, como se ha señalado al principio, con la forma de razonamiento habitual de las personas. En ese sentido puede ser interesante la consideración de Halpern y Devereaux (1989): “...ninguno de estos errores cognitivos refleja una estrategia particularmente irracional, son tan *racionales* como cualquier otra estrategia en un juego donde las estrategias son irrelevantes”.

4.3 VALOR DE LAS DISTORSIONES COGNITIVAS EN EL JUEGO

Se considera que estas distorsiones o sesgos cognitivos están especialmente presentes entre los jugadores con problemas de juego, es más en algunos casos se señala que son responsables de las conductas de juego inadecuadas de éstos. También se considera que deben ser modificadas para conseguir que el jugador deje de jugar, de forma que una parte importante del tratamiento de los jugadores ha de ir dirigida a modificar sus sesgos cognitivos. Para establecer cuál es el estado actual de la cuestión se pasará a revisar la información existente sobre la presencia de estas distorsiones en relación con las

conductas de juego y con los problemas derivados de éstas. Así se considerará primero, si es verdad que estas distorsiones están presentes entre los jugadores y cuales están especialmente representadas. También si están más presentes entre los jugadores con problemas de juego que entre los que no tienen estos problemas. Además, si se puede establecer una relación entre estos sesgos y la presencia de problemas de juego. Finalmente si puede constatarse que se produce una modificación de estos sesgos con el tratamiento y en especial cuando el tratamiento consigue que el jugador deje de jugar.

4.3.1 Trabajos sobre distorsiones cognitivas en el juego.

Dada la cantidad de información disponible en la actualidad sobre las distorsiones cognitiva en el juego, se hace necesario filtrar y organizar los trabajos, en especial los de los últimos años. Para ello se ha procedido en primer lugar a organizar una tabla resumen (ver tabla 4.3.1), con los principales estudios sobre esta relación entre las distorsiones cognitivas y el juego. En la tabla se incluyen autores y año, el número de veces citado por otros autores (N. Ref.), el tipo de tareas realizadas en el estudio (Tareas), la característica de la muestra utilizada (Muestra), el número de personas que componían la muestra (N) y los principales resultados obtenidos.

Algunas consideraciones sobre la realización de la tabla. Respecto a los trabajos seleccionados: hasta el año 1998 se ha intentado recoger todos los trabajos publicados en revistas de relevancia. A partir de 1998 se han recogido aquellos trabajos que han recibido un mayor número de citas por otros autores (Google scholar). También a partir de ese año 1998 aparece una mayor representación de los trabajos de revisión y metanálisis, trabajos escasos antes de esas fechas por razones obvias.

Tabla 4.3.1 Estudios sobre juego y distorsiones cognitivas

AUTORES(AÑO)	Nº REF.	TAREA	MUESTRA	N	RESULTADOS
Strickland y Grote (1967)	56	Máquinas Recreativas	Estudiantes	44	<p>En los grupos (I y II) en los que el porcentaje de símbolos ganadores en el primer rodillo era mayor, las personas se mantenían más tiempo jugando. Estos símbolos favorecían la creencia de que el éxito era inminente.</p> <p>En los grupos I y II la no aparición del símbolo ganador en el tercer rodillo, al ser su probabilidad de aparición menor, produce menos frustración que en los grupos III y IV, en los que las personas se ven ganadores seguros cuando aparecen los símbolos ganadores en los dos primeros rodillos. Se considera que una anticipación de ganancias temprana y frecuente fomenta el continuar jugando.</p>
Langer (1975a)	534	Cartas	Estudiantes	46	Las apuestas realizadas son significativamente mayores en la condición en la que el rival aparecía como una persona torpe, siendo esta diferencia máxima en la primera apuesta realizada por los sujetos.
Langer (1975b)	534	Lotería	Muestra Normal	53	Poder elegir el número del boleto tiene un efecto considerable en la revalorización de éste. El valor medio de un boleto, cuyo precio inicial era 1\$, se elevaba a 8.67\$ cuando podía elegir el número el propio sujeto, por solo 1 .96\$ en la condición de no elección .
Langer (1975c)	534	Lotería	Muestra Normal	13	<p>Las personas del grupo en el que se daban dos condiciones en su boleto (elección del número y familiaridad) no accedían a cambiar este boleto por otro en una proporción significativamente mayor que en el resto de los grupos. Las personas de la condición inversa (imposibilidad de elección- ticket desconocido) eran los que con mayor frecuencia accedían a cambiarlo.</p> <p>Los sujetos en la condición de familiaridad + elección daban razones de por qué mantenían el ticket original, mientras que los sujetos de la condición inversa que decidían no cambiarlo no daban ninguna razón.</p>
Langer (1975d)	534	Ajedrez con máquina	Muestra Normal	15	Las personas debían valorar su confianza en una actuación adecuada y comparar ésta con la realización de un campeón de ajedrez. La valoración era significativamente más alta en la condición

					en la que habían tenido la oportunidad de practicar con el aparato. Se destaca el valor de la familiaridad con la tarea.
Langer (1975e)	534	Lotería	Apostantes en hipódromo	409	A medida que pasa el tiempo entre la apuesta y el sorteo los sujetos tiene mayor esperanza en ganar.
Langer (1975f)	534	Lotería	Muestra Normal	41	Los sujetos en la condición de implicación alta rechazan en mayor medida la posibilidad de cambiar el boleto que los sujetos en el grupo de implicación baja, siendo la diferencia significativa. También existen diferencias significativas entre los grupos en el grado de confianza del resultado.
Langer y Roth (1975)		Lanzar moneda	Estudiantes	90	Se manipula la secuencia de aciertos en la predicción. Las personas con una secuencia descendente de aciertos perciben tener mayor habilidad y ser mejores en esta tarea que los otros dos grupos (secuencia aleatoria y secuencia ascendente de aciertos). A mayor implicación en la tarea (actor vs. observador) más ilusión de control. El porcentaje de mejora en la tarea con la práctica es: 50% Secuencia descendente; 40% Secuencia ascendente; 30% Secuencia aleatoria. Las personas con la secuencia descendente recuerdan significativamente más éxitos que los otros dos grupos y predicen más éxitos. También existe una diferencia significativa en la variable actor-observador: Las personas esperan más éxitos en el futuro cuando predicen su propia actuación (actor) que cuando predicen la actuación futura de otros (observador).
Gilovich (1983a)	381	Apuesta deportiva	Estudiantes Apostantes NFL	29	Las personas dedican más tiempo a examinar y discutir sus pérdidas que sus ganancias, por lo que, al dedicarlas más atención éstas se recuerdan más. Los comentarios sobre sus ganancias o pérdidas difieren: tienden a desvirtuar sus fracasos y a ratificar sus éxitos.
Gilovich (1983b)	65	Recuerdo evento deportivo	Estudiantes	64	La jugada fortuita pero crítica tiene más impacto en los seguidores cuyo equipo ha perdido que en las que su equipo ha ganado. Al resaltar este hecho fortuito los seguidores perdedores tienden a restaurar la fe en el equipo.

Gilovich (1983c)	126	Apuesta deportiva	Muestra normal	49	Solo las personas que han perdido sus apuestas y nopueden culpar de esa pérdida a algún evento fortuito tienden a perder la confianza en su equipo. Los que si pueden, hayan ganado o perdido, tienden a mantener la confianza en su equipo. Los perdedores utilizan los eventos fortuitos para explicar la pérdida, los ganadores no los tienen en cuenta.
Ladouceur y Mayrand (1984)	32	Lanzar moneda	Estudiantes	150	Las personas mantienen una percepción relativamente objetiva de la probabilidad de acierto. Las secuencias que comienzan con ganancias frecuentes producen una sobrestimación de la actuación, las de escasas ganancias una infraestimación. Dar feedback del resultado no facilita una percepción objetiva de la posibilidad de éxito/fracaso y no impide el desarrollo de la ilusión de control. Dar feedback del resultado en todos los ensayos o solo al final de cada 10 no produce efectos diferenciales. Cuanto mayor es el número de ensayos, menor es el control indicado por los sujetos en esa situación.
Ladouceur y Mayrand (1984)	32	Lanzar moneda	Jugadores regulares	21	Los resultados no confirman que la ilusión de control esté presente entre los jugadores regulares envueltos en una situación de juego.
Ladouceur et al. (1984)	121	Lanzar moneda	Estudiantes	90	Los resultados no confirman que una participación e implicación activa inducen ilusión de control.
Wagenaar et al. (1984)	28	Blackjack	Jugadores de Blackjack	77	Las personas deben señalar si están de acuerdo con 45 afirmaciones sobre el blackjack. Se consideran 3 dimensiones: 1. Valor esperado. 2. Racionalidad. 3. Actitud de riesgo. Las dimensiones 2 y 3 podrían ser suficientemente importantes para neutralizar la primera dimensión (valor esperado). Esto permite explicar por qué los sujetos utilizan estrategias que no maximizan las posibilidades de ganancia y siguen jugando a pesar de las expectativas de ganancia negativas.
Keren y Wagenaar. (1984)	90	Blackjack	Jugadores de Blackjack	112 149	Los jugadores no siguen estrategias óptimas básicas, aunque las van abandonando de manera ordenada. Aparece de forma significativa: - la falacia del jugador: después de una mano que se ha perdido se considera que hay más

					<p>probabilidades de ganar en la siguiente y viceversa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - incapacidad para comprender la independencia estadística entre los eventos. - se considera que las muestras pequeñas son representativas de la población a la que pertenecen. - uso del concepto de suerte. - sesgo de las explicaciones post hoc.
Gilovich y Douglas 1986a)	126	Bingo por ordenador	Estudiantes Jugadores Bingo	80 36	<p>Los sujetos del grupo de "perder por casualidad" que perdían en la primera partida apostaban en la segunda partida tanto como los que habían ganado en esa partida.</p> <p>Las personas del grupo de "perder por casualidad" desestiman la importancia de ese evento fortuito, pero las del grupo de "ganar por casualidad" no dan importancia al evento y apuestan tanto en la segunda partida como los de la condición de "ganar".</p> <p>La evaluación de los resultados hecha por los participantes es sesgada y este sesgo contribuye a prolongar la participación en el juego.</p>
Gilovich y Douglas 1986b)	126	Bingo por ordenador	Estudiantes	160	<p>Condición de "ilusión de control": en el grupo de "perder por casualidad" el evento fortuito tiene un efecto mayor y significativo que en el grupo de "ganar por casualidad".</p> <p>Condición de "no-control": el evento fortuito tiende a incrementar la confianza de los que han perdido "por casualidad y disminuir la de los que han ganado "por casualidad".</p> <p>La presencia de un evento fortuito produce mayor incremento de la confianza en los perdedores en la condición de "ilusión de control" que en la condición de "no-control".</p> <p>La presencia de un evento fortuito produce menor confianza en los ganadores en la condición de "no-control" que en la condición de "ilusión de control".</p>
Ladouceur et al (1986)	41	Ruleta	Estudiantes		<p>Familiaridad con el juego: la conducta de arriesgar aumenta con la exposición directa al juego, tanto intra como intersesión.</p> <p>Juego en grupo versus juego en solitario: no existen diferencias significativas en la toma de riesgos.</p> <p>Familiaridad y percepción de control: existe relación entre familiaridad con el juego y percepción de control, percepción de eficacia personal y nivel de confianza al principio de cada sesión, pero esa relación no se mantiene.</p>

Latarte et al. (1986)	34	Ruleta por ordenador	Muestra normal		<p>Ilusión de control primaria: las personas que inicialmente creen que ciertas estrategias influyen en los resultados indican que el tipo de apuesta elegida ha influido en el resultado del juego un 44%, comparado con el 14% de las que indican que el azar es el factor principal en el juego de la ruleta.</p> <p>Ilusión de control secundaria: los sujetos que inicialmente creen que la suerte es el factor principal en la ruleta no hacen referencia a la ilusión de control secundaria, aunque creen que su propia suerte podría explicar el 19% de las ganancias.</p> <p>Toma de riesgo: la suma de dinero apostado aumenta en función del número de ensayos y a medida que el juego progresa el tipo de apuesta cada vez es más arriesgado. Parece que la exposición al juego aumenta la conducta de riesgo.</p> <p>Las personas del grupo de ganancias frecuentes (50%) reflejan mayor ilusión de control primaria y secundaria y mayor toma de riesgo que los sujetos con ganancias infrecuentes (20%).</p>
Dickerson y Adcock (1987)	96	Póker en máquina	Muestra normal Jugadores regulares	36	<p>La estimación del éxito propio y de los demás no correlaciona con la persistencia y duración de la activación.</p> <p>Existe una pequeña correlación negativa entre el estado de ánimo inicial y las estimaciones de éxito personal.</p> <p>Los jugadores ocasionales eligen la primera máquina que ven para jugar, mientras que los jugadores regulares se toman su tiempo para elegir, basándose en atribuciones personales de control sobre el juego.</p>
Ladouceur y Mayrand (1987)		Ruleta	Muestra normal		<p>Toma de riesgo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mayor cuando el sujeto hace la apuesta antes de lanzar la bola. - Mayor cuando hay una implicación activa. - Las apuestas aumentan a medida que el juego avanza. <p>Percepción de control:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Después de una ganancia los sujetos están más motivados para seguir jugando que después de una pérdida. - Después de una pérdida los sujetos hacen predicciones más específicas o arriesgadas (tendencia a predecir un número específico más que una columna de números).

					<p>- Las probabilidades subjetivas de ganancia se estiman mayores después de una pérdida que de una ganancia.</p> <p>Relación positiva entre predicción de resultados, percepción de control y conducta de riesgo</p>
Ladouceur et al. (1987)	44	Lotería	<p>Jugadores Lotería (pa)</p> <p>Jugadores Lotería (p)</p>	<p>200</p> <p>200</p>	<p>1. Los jugadores de lotería pseudo-activa (pa) muestran más resistencia a cambiar su boleto (requieren más billetes) que los de lotería pasiva (p)</p> <p>2. Los compradores de lotería (p) eligen su billete de forma más aleatoria que los compradores de loterías (pa), éstos recurren más a medios sistemáticos para elegir su boleto.</p> <p>El 88% de los jugadores de lotería pseudo-activa eligen una combinación de números en desorden más bien que una secuencia de números ordenados.</p> <p>3. Los compradores de lotería pseudo-activa tienen más confianza en sus boletos que los compradores de lotería pasiva y la inversión subjetiva en su billete revela que utilizan más estrategias.</p>
Gaboury et al. (1988)	21	Blackjack	<p>Jugadores regulares</p> <p>Jugadores ocasionales</p>	<p>15</p> <p>15</p>	<p>1. Los jugadores emiten más verbalizaciones irracionales que racionales en el juego de Blackjack,</p> <p>2. Los jugadores regulares cometen más errores que los ocasionales.</p> <p>3.El nivel de riesgo monetario aumenta con tiempo de exposición al juego en ambos grupos.</p> <p>4.La motivación durante el juego es semejante en ambos grupos, descendiendo con el tiempo</p> <p>5. Porcentaje atribuido por los sujetos a los resultados del juego:</p> <p>- Jugadores regulares: habilidad (38.6%), azar (38.3%) suerte (23%)</p> <p>-Jugadores ocasionales: habilidad (39.5%), azar(51%), suerte (9.5%) .</p>
Ladouceur y Gaboury (1988)	46	Ruleta	Muestra normal	30	<p>Dos grupos con riesgo limitado en cada apuesta o ilimitado. Ambos grupos emiten un número equivalente de verbalizaciones racionales e irracionales.</p> <p>El tipo de apuesta del grupo de riesgo limitado adquiere mayor riesgo que el del grupo de riesgo ilimitado.</p> <p>No diferencias significativas entre ambos grupos en ilusión de control y motivación.</p>

Ladouceur et al. (1988)	121	Ruleta en ordenador	Estudiantes	20	<p>Dos grupos, 1. Ganancias frecuentes (50%); 2. Ganancias infrecuentes (20%)</p> <p>No diferencias entre ambos grupos en la proporción pensamientos racionales/irracionales, En ambos grupos el número de verbalizaciones irracionales es significativamente mayor que el número de verbalizaciones racionales.</p> <p>No hay diferencias en el número de verbalizaciones irracionales emitidas por ambos grupos. Parece que aún con pocas ganancias se provocan pensamientos irracionales en los jugadores.</p>
Franck y Smith (1989)	32	Lanzarmoneda	Estudiantes	66	<p>Tres grupos según secuencia de ganancias: ascendente, aleatorias, descendentes.</p> <p>1. Secuencia descendente: más de la mitad de los sujetos piensa que lo ha hecho bien. Secuencias ascendente y aleatoria: un tercio de los sujetos piensa que lo ha hecho bien. Las diferencias no son significativas.</p> <p>2. Secuencia descendente: la mitad de los sujetos piensa que lo haría mejor. Secuencias ascendente y aleatoria: dos tercios de los sujetos piensa que lo haría mejor con la práctica. Las diferencias no son significativas.</p> <p>3. Porcentaje de empeoramiento en la tarea si otros están mirando: Secuencia descendente: 43%. Secuencia ascendente: 29%.</p> <p>Secuencia aleatoria: 17%. Diferencias significativas.</p> <p>4. Las personas de la condición ascendente hacen estimaciones de aciertos en futuras series más bajas que los sujetos de las condiciones descendente y aleatoria.</p>
Gaboury y Ladouceur (1989a)	156	Máquinas recreativas	Muestra normal	10	<p>Las verbalizaciones irracionales superan en número a las racionales.</p> <p>Los sujetos perciben las máquinas recreativas tipo B como un juego de azar.</p> <p>Los porcentajes atribuidos al azar o la suerte versus la habilidad no cambian antes (98% y 2%) y después (91% Y 9%) de jugar.</p>
Gaboury y Ladouceur (1989b)	234	Ruleta	Muestra normal	20	<p>Dos grupos: 1. Percepción de la ruleta como juego de azar; 2. Percepción de la ruleta como juego de estrategia.</p> <p>El número de percepciones erróneas es mayor que el de percepciones adecuadas</p> <p>El grupo de "estrategia" es el que más verbalizaciones irracionales emite.</p> <p>Hay diferencias entre los grupos en la percepción de control.</p>

					Los porcentajes atribuidos al azar o la suerte versus la habilidad por el grupo "azar" son 94% y 6%, en el grupo de "estrategia" 64% y 36% respectivamente. Los grupos no cambian su percepción de control antes y después de jugar.
Ladouceur y Gaboury (1989)		Ruleta	Muestra normal	30	<p>Dos grupos, juego a ruleta en casino, en video.</p> <p>Solo se diferencian en que el grupo de ruleta en casino toma más riesgos que el grupo de ruleta en video.</p> <p>En ambos grupos más verbalizaciones irracionales que racionales y mayores riesgos conforme avanza el juego.</p> <p>La mayor parte de los sujetos no reconoce las verbalizaciones irracionales emitidas durante el juego.</p> <p>Los juegos de azar en video provocan, en general, efectos similares a los de los juegos en casino.</p>
Halpern y Devereaux (1989a)	6	Lotería	Muestra normal		<p>Preferencia por los números triples (ej: 777,333 ...), excepto por el número 000 y 666.</p> <p>Preferencia por números bajos (100-400), excepto del 001 al 099. Descendiendo la preferencia a medida que aumenta la cifra.</p> <p>Los números menos populares son los que tienen dos cifras repetidas y seguidas (ej: 994, 665...).</p> <p>Eligen cifras que coinciden con fechas representativas (ej: cumpleaños, aniversarios...).</p> <p>Evitan elegir los números premiados el día anterior.</p> <p>Recuerdan la historia de los premios ganadores, eligiendo aquellos que consideran números de la suerte o evitándolos (falacia del jugador). Números de la suerte: 7, múltiplos de 7, series ascendentes y descendentes con intervalos de 1 ó 2 dígitos (ej: 123, 13~, 987, 7~3...).</p>
Halpern y Devereaux (1989b)	6	Ordena números	Muestra normal	61	<p>El azar correlaciona negativa y significativamente con la suerte, esto es, los números de la suerte son además los que aparecen en el último lugar de la secuencia ordenada según el azar.</p> <p>Correlación positiva entre los números de la suerte y los seleccionados en la actualidad y negativa entre los números aleatorios y los seleccionados en la actualidad.</p> <p>Correlación positiva entre la percepción de ganancias anteriores y azar y negativa con la suerte. Las ganancias anteriores no correlacionan con la selección actual. Aunque la aparición de los números aleatorios se considera más probable en el pasado, los sujetos evitan estos números en su selección actual. Por el contrario, se apuesta más por los números de la suerte, a pesar de que su aparición se</p>

					percibe menor.
Halpern y Devereaux (1989c)	6	Ordena números	Muestra normal	60	Los números de la suerte son categorizados como tales en más ocasiones que los otros. Los números aleatorios y no-aleatorios son categorizados como tales en mis ocasiones que los neutrales.
Halpern y Devereaux (1989d)	6	Selección números	Muestra normal	215	Las personas tienden a considerar "buenos" los números a los que tienen asociado algo en la memoria.
Coulombe et al. (1992)	107	Póker en máquina	Jugadores regulares Jugadores ocasionales	12 12	Los jugadores regulares emiten más verbalizaciones erróneas durante el juego que los jugadores ocasionales.
Walker (1992)	139	Máquinas recreativas	Estudiantes	26	Las máquinas recreativas facilitan más pensamientos irracionales que las de video-póker, y éstas más que los videojuegos. Los sujetos que prefieren las máquinas recreativas emiten más pensamientos irracionales que los que prefieren las de video-póker o los videojuegos, con independencia del tipo de juego al que estén jugando. El 38% de las verbalizaciones emitidas y el 80% de las frases que hacen referencia a estrategias en el juego son irracionales. Los niveles más altos de pensamientos irracionales ocurren cuando los jugadores de máquinas recreativas juegan a este tipo de juego. Los niveles más bajos cuando los jugadores de videojuegos juegan a este tipo de juego
Griffiths (1993)	248	Máquinas recreativas	Jugadores regulares Jugadores ocasionales	30 30	Los jugadores regulares emiten más verbalizaciones irracionales que los no-regulares. De esas verbalizaciones irracionales los jugadores regulares emiten un porcentaje mayor de errores en "personificación de la máquina". Los jugadores ocasionales consideran que las máquinas recreativas tipo B son fundamentalmente un juego de azar, los regulares que dependen en la misma proporción de habilidad y de azar.

					Los jugadores regulares se consideran más habilidosos jugando que los jugadores ocasionales, destacando el "conocimiento" de la máquina.
Carroll y Huxley (1994)	101	Máquinas recreativas	Jugadores dependientes Jugador no dependientes	14 18	Los jugadores dependientes predicen ganancias mayores que los jugadores no dependientes tanto si juegan en una máquina favorita como en especial en una desconocida. Los jugadores dependientes tienden a sobreestimar el éxito, los no dependientes son más realistas en sus predicciones de ganancia.
Ladouceur et al. (1995)	74	Lotería y Ruleta	Muestra normal	40	Las personas creen en determinadas cualidades del azar y aplican esa creencia a los juegos de azar. El error principal es la violación del principio de independencia entre eventos. Las secuencias en las que aparecen números consecutivos o un elemento se repite varias veces seguidas se consideran menos probables y son corregidas para incrementar la probabilidad de ganancia. Los boletos de lotería o las secuencias rojo/negro aparentemente aleatorias son las preferidas porque se considera más probable su aparición.
Savoie y Ladouceur (1995)	10	Lotería	Jugadores regulares Jugadores ocasionales	100 100	Los jugadores regulares más que los ocasionales: - prefieren boletos cuyo número no tenga cifras consecutivas, pues suponen que la regularidad es incompatible con el azar. - conceden una probabilidad de aparición mayor a los números que no han salido recientemente, considerando que el azar se autocorriga - creen que sus estrategias para elegir los números aumentan las probabilidades de ganar, y conservan más los mismos números para sucesivos sorteos - tienen más comportamientos supersticiosos - participan más en otros juegos de azar.

Ladouceur et al. (1996)	82	Lanzar moneda	Estudiantes	28	<p>El número de verbalizaciones es significativamente mayor en el grupo con incentivo monetario que en el de sin incentivo monetario.</p> <p>El porcentaje de pensamientos erróneos (75%) y adecuados (25%) es igual en ambos grupos.</p> <p>El error fundamental es no aplicar el principio de independencia entre eventos aleatorios, continuamente hacen referencia a los resultados pasados para generar los resultados siguientes. Se intenta equilibrar los elementos en una secuencia, romper patrones de secuencia y evitar secuencias largas de elementos iguales.</p> <p>En el grupo con incentivos monetarios el intento de equilibrar es el error más importante y la evitación de secuencias largas disminuye comparado con el grupo sin incentivos monetarios, aunque las diferencias no son significativas.</p> <p>La modificación de una secuencia incrementa la convicción de que es aleatoriamente representativa, siendo este incremento mayor en el grupo con incentivos monetarios.</p>
Ladouceur y Dubé (1997)	43	Lanzar moneda	Estudiantes	20	<p>El porcentaje de pensamientos erróneos es del 61% frente a un 39% de percepciones adecuadas.</p> <p>El principal error se basa en considerar los eventos pasados para determinar los eventos futuros.</p> <p>No se aplica el principio de independencia a los eventos, de forma que se intenta equilibrar la aparición de ambos eventos (cara/cruz), interrumpir patrones de secuencia y evitar secuencias largas de elementos iguales.</p>

Toneatto et al. (1997)	254	Revisión	Jugadores regulares, problema y patológicos		<p>Se identifican 13 distorsiones cognitivas que influyen en la conducta de juego, agrupadas en cinco categorías:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Control basado en la interpretación: -Sesgo atribucional; -Sesgo de memoria. 2. Control de la probabilidad: -“Cazar” las pérdidas; - Contingencias falsas; Errores de probabilidad 3. Ilusión de control pasiva: -Suerte como un estado; - Suerte como un rasgo 4. Ilusión de control activa: -Eficacia de las habilidades; - Control cognitivo; -Control conductual; - Control a través de amuletos. 5. Control basado en la predicción: -Claves manifiestas; -Contraste de hipótesis <p>La ilusión de control activa es la distorsión cognitiva más frecuente, presente en el 84.2% de la muestra, y el control basado en la interpretación la menos frecuente (31.6%).</p> <p>El número medio de distorsiones cometidas es 3.47.</p> <p>El 7.9% de la muestra no informa de ningún pensamiento irracional.</p> <p>No diferencias en el número de distorsiones cognitivas por sexo, pero los hombres tienden más que las mujeres a la ilusión de control basada en las habilidades.</p> <p>Puntuaciones del SOGS en el rango de juego problemático o patológico están asociadas con un mayor número de distorsiones cognitivas.</p>
Ladouceur y Sylvain (1998)	155	Terapia	Jugadores patológicos	5	<p>Cuatro sujetos informaron de una disminución clínicamente significativa en el impulso de jugar, un aumento en la percepción de control, y dejaron de cumplir los criterios del DSM-IV para juego patológico.</p> <p>Las ganancias terapéuticas se mantuvieron a los 6 meses de seguimiento.</p> <p>Los resultados sugieren que la terapia cognitiva dirigida a abordar la idea errónea de la noción de aleatoriedad es un tratamiento prometedor para el juego patológico.</p>
Toneatto (1999)	252	Revisión			<p>Presenta una clasificación de las distorsiones más estudiadas en el problema de los juegos de azar.</p> <p>Hace una revisión bibliográfica sobre sesgos cognitivos durante el juego.</p>

Moore y Ohtsuka (1999)	159	Autoinformes	Jóvenes (14-25 años)	1017	<p>Los resultados indicaron que las creencias irracionales sobre el control estaban fuertemente asociadas con problemas de juego</p> <p>Los jóvenes jugadores con problemas eran más propensos a creer que si necesitaban dinero, el juego se lo proporcionaría.</p> <p>Los jóvenes jugadores con problemas tenían más fe en su capacidad para manipular el azar y "ganarle al sistema".</p> <p>Los modelos de regresión sobre la ilusión de control y el control interno sobre los juegos de azar predijeron significativamente la presencia de problemas con el juego.</p>
Delfabbro y Winefield (1999)	118	Máquinas Recreativas	Jugadores ocasionales Jugadores habituales	102	Los resultados mostraron que el comportamiento y las creencias de los jugadores habituales fueron más consistentes que las de los jugadores ocasionales.
Breen y Zuckerman (1999)	296		Estudiantes	248	No apoya la idea de una mayor puntuación en la búsqueda de sensaciones en jugadores, pero si le otorga una relevancia al papel de las distorsiones cognitivas, medidas estas por el Gambling Beliefs and Attitudes Survey (GABS).
Delfabbro y Winefield (2000)	118	Máquinas recreativas	Jugadores habituales	20	Los resultados fueron consistentes con hallazgos anteriores; el 75% de las cogniciones relacionadas con el juego resultaron ser irracionales. La irracionalidad no estaba relacionada con la cantidad de dinero ganado o perdido durante las sesiones, pero se relaciona positivamente con conductas de juego arriesgado. Las cogniciones irracionales más comunes incluyen creencias falsas sobre el grado en que los resultados podrían ser controlados o predecibles y la atribución de cualidades humanas (personificación) a dispositivos de juego.
Ladouceur y Sylvain (2001)	293	Terapia	Jugadores patológicos	66	<p>Resultados post-test indicaron cambios altamente significativos en el grupo de tratamiento de jugadores en todas las medidas (ilusión de control, autoeficacia percibida, deseo de apostar...) el seguimiento de 6 y 12 meses reveló el mantenimiento de los beneficios terapéuticos.</p> <p>Las recomendaciones de este artículo para las intervenciones clínicas, se centra en el trabajo sobre distorsiones cognitivas</p>

Hardoon, Baboushkin, Derevensky y Gupta (2001)	51	Lotería	Estudiantes	63	Apoyan la existencia del sesgo de la aleatoriedad: los participantes creen que es más probable ganar en la lotería cuando los números son elegidos aleatoriamente (y no siguen entre ellos ninguna norma). Este sesgo está presente desde pequeños y recomiendan focalizar parte de la prevención en niños en esta percepción errónea.
Breen, Kruegelbach y Walker (2001)	49	Terapia	Jugadores patológicos	66	Los resultados señalan que hubo cambios significativos al comparar el nivel de distorsiones y actitudes hacia el juego en los sujetos, antes y después del tratamiento. Los resultados de este estudio son preliminares, pero sugieren que el tratamiento debe actuar en las actitudes y creencias sobre los juegos de azar.
Blaszczynski y Nower (2002)	924	Máquinas recreativas	Jugadores patológicos		Propone tres diferentes categorías de jugadores (jugadores con conducta de juego condicionada, jugadores con problemas emocionales y jugadores con patrón antisocial e impulsivos), en todos ellos se asume un papel relevante de las distorsiones cognitivas, sugiriendo focalizar parte del tratamiento en abordar este punto.
Sharpe (2002)	270	Modelo Explicativo	Jugadores patológicos		Propone un modelo explicativo basado en factores biológicos, psicológicos y sociales y otorga un papel relevante a las distorsiones cognitivas como factor explicativo en el problema del juego.
Joukhaider, Maccallum y Blaszczynski (2003)	65	Máquinas recreativas	Jugadores sociales Jugadores patológicos	52 56	En comparación con jugadores sociales, los jugadores patológicos tienen más creencias irracionales en todos los sesgos cognitivos evaluados con la escala GamblingBeliefQuestionnaire (GBQ)
Goodie y Fortune (2003)	28	Metanálisis	Jugadores patológicos No jugadores patológicos.		Se revisan los trabajos publicados con 6 escalas de evaluación de los sesgos cognitivos en juego. Los resultados con todos los instrumentos señalan un potente impacto de los sesgos sobre el juego patológico. El sesgo considerado más relevante es la falacia del jugador (azar autocorrectivo), más que el de ilusión de control
Burns y Corpus (2004)	129	Ruleta	Estudiantes	195	Dependiendo de la evaluación que el jugador realice sobre una situación (más o menos azarosa) aparecerán diferentes distorsiones cognitivas, siendo más probable que aparezca la “falacia del jugador” cuando el resultado se juzgue menos azaroso.

Ladouceur (2004)	101	Video Lotería	15 Jugadores sin problema 15 Jugadores patológicos	30	Contrariamente a la primera hipótesis, no aparecieron diferencias significativas entre jugadores con problema y jugadores sin problema en el porcentaje de percepciones erróneas. Pero, los jugadores patológicos verbalizaron significativamente más percepciones relacionadas con el juego y estaban más convencidos de la veracidad de sus percepciones en comparación con los jugadores sin problema
Mañoso y Labrador (2004)	17	Máquinas recreativas	Jugadores patológicos No jugadores	80 80	Diferencias en el tipo de errores cognitivos de jugadores y no jugadores mientras juegan. Los jugadores patológicos presentan mayores porcentajes de distorsiones cognitivas referidas a predicción de resultados, consideración del azar como proceso autocorrectivo y personificación de la máquina. Los no-jugadores presentan en mayor medida errores del tipo ilusión de control, creencia en la suerte y fijación en frecuencias absolutas. No todas las distorsiones sobre el juego tienen la misma relevancia para el desarrollo de juego patológico. .
Delfabbro (2004)	134	Revisión sesgos	Jugadores patológicos		Revisa los sesgos cognitivos implicados en el juego y señala las limitaciones que el enfoque cognitivo tiene, al asumir que no todo el problema del juego se puede explicar por las distorsiones cognitivas del jugador
Steenbergh, Whelan, Meyers, May y Floyd (2004)	45	Ruleta	Estudiantes	101	Los participantes que fueron informados de manera más completa sobre probabilidad mostraron un mayor conocimiento de los riesgos en los juegos de azar. La estrategia produjo reducciones significativas en las creencias irracionales de los sujetos relacionadas con el juego. Sin embargo, aun existiendo estos cambios, los participantes no jugaron de manera diferente.
Hodgins y El-Guebaly (2004)	128	Revisión recaídas	Jugadores patológicos	101	Se revisan las principales causas que predicen una recaída en el juego. Las atribuciones más frecuentes, sobre todo para las grandes recaídas, eran tener cogniciones sobre ganar y sentir la necesidad de ganar dinero, a diferencia de las recaídas por abuso de sustancias, que tienden a tener un efecto negativo.
Croson y Sundali (2005)	181	Casino	Jugadores habituales de ruleta		Los resultados demuestran que existen los sesgos de “falacia de jugador” y el fenómeno de “mano caliente” y que aquellas personas más involucradas en el juego tienen puntuaciones más altas en estas distorsiones.

Pallesen, Mitsem, Kvale, Johnsen y Molde (2005)	162	Metanálisis	Jugadores patológicos	1434	Se revisa en 22 estudios la eficacia del tratamiento psicológico. Los resultados ponen de relieve un tamaño del efecto al postratamiento de 2.1 y al seguimiento (media 17 meses) de 1.59. No se identifican variables moduladores para el éxito del tratamiento.
Delfabbro, Lahn y Grabosky (2006)	83		Jugadores patológicos	926	Los resultados confirman que los jugadores patológicos tienden a ser más irracionales en sus percepciones con respecto al juego. Sin embargo, en contra de lo esperado, los jugadores patológicos no tienen un menor conocimiento sobre las probabilidades reales del juego.
Williams y Connolly (2006)	84	Todo tipo de juegos	Estudiantes	470	Los estudiantes que reciben información sobre teorías de probabilidad demostraron una capacidad superior para el cálculo de probabilidades de juego, así como una mayor resistencia a las distorsiones sobre el juego 6 meses después de la intervención. Inesperadamente, esta mejora en el conocimiento no se asoció con la disminución en la conducta de juego. La implicación de esta investigación es que el conocimiento matemático parece ser insuficiente para cambiar el comportamiento en los juegos de azar.
Bar-Eli, Avugosa y Raa (2006)	137	Revisión sesgo			Este trabajo hace una revisión de los últimos 20 años de estudio del sesgo cognitivo “la mano caliente” en apuestas deportivas y concluye que la evidencia empírica de la existencia de este sesgo es considerablemente limitada.
Lambos y Delfabbro (2007)	38	Autoinformes	Jugadores póker No jugadores	90 45	Se cuestiona si los jugadores patológicos tienen un nivel de conocimiento numérico o estadístico peor y por eso aceptan más fácilmente los sesgos. Los jugadores puntúan más elevado en sesgos cognitivos pero no en un menor conocimiento numérico o estadístico. Se cuestiona el valor de incrementar el aprendizaje numérico o estadístico en los jugadores.
Jacobsen, Knudsen Krogh, Pallesen y Molde (2007)	10	Revisión sesgos			Revisión de la literatura sobre sesgos cognitivos en juego patológico desde 1960. En líneas generales la literatura señala que las distorsiones son importantes en el desarrollo del juego patológico, pero pueden ser menos importantes cuando la conducta de juego se convierte en habitual o está regulada por procesos automáticos.

Pallesen, Molde, Arnestad, Laberg, Skutle, Iversen, Stoylen, Kvale y Holsten (2007)	60	Metanálisis	Jugadores Patológicos	597	Se revisan los tratamientos farmacológicos en jugadores patológicos desde 1996-2006 (16 estudios). El tamaño del efecto al postratamiento, en comparación con el no tratamiento o/placebo es 0.78, aunque los resultados son menores cuando se compara con el placebo. No aparecen diferencias según el tipo de tratamiento farmacológico utilizado (antidepresivos, antagonistas opiáceos o estabilizadores del humor).
Oei, Lin y Raylu (2008)	74	Autoinformes	Población normal	501	Se señala una relación positiva significativa entre distorsiones cognitivas (medidas a través de la escala GRCS) y la ansiedad, con problemas con el juego.
Oei y Gordon (2008)	58	Autoinformes	Jugadores patológicos	75	Este estudio señala los factores implicados en la abstinencia al juego y aquellos que contribuyen a una recaída. Los hallazgos sugieren que la participación en terapia y el apoyo de familiares y amigos tuvieron un impacto significativo sobre la abstinencia de juego. Por el contrario, el aumento de los impulsos de juego y las cogniciones erróneas aumentaron la probabilidad de una recaída. Apoyo a la asociación entre distorsiones cognitivas y gravedad de los problemas de juego.
Xian, Shah, Phillips, Scherrer, Volberg y. Eisen (2008)	37	Autoinformes			Tras ajustar prevalencia vital de trastornos mentales, factores genéticos e influencias ambientales, la sintomatología de juego patológico está positivamente asociada a la presencia de distorsiones cognitivas.
Mitrovic y Brown (2009)	53	Autoinformes	Jugadores patológicos póker	96	Los resultados sugieren que el problema del juego está significativamente relacionado con las distorsiones cognitivas y la dificultad para identificar sentimientos
Johansson, Grant, Kim, Odlaug, Götestam (2009)	225	Revisión	Jugadores patológicos		Revisión crítica de los factores de riesgo del juego patológico categorizado por factores demográficos, factores fisiológicos y biológicos, distorsiones cognitivas, comorbilidad, y rasgos de personalidad. La revisión encontró muy pocos factores de riesgo bien establecidos para el juego patológico (es decir, más de dos estudios que apoyaran las conclusiones). Aunque, como factores de riesgo bien establecidos se incluyen (entre otras) las distorsiones cognitivas (percepciones erróneas, ilusión de control).

Clark, Lawrence, Astley-Jones, Gray (2009)	189	Máquinas recreativas	Población normal Población normal	40 15	Al vincular variables psicológicas y neurobiológicas de la conducta de juego, informan de la capacidad de los juegos de azar para convertirse en adictivo y patológico. Demuestran que dos distorsiones cognitivas asociadas con la conducta de juego pudieron ser creadas en el laboratorio, en sujetos sanos que no jugaban con regularidad e hicieron que aumentara el deseo de jugar cuando el sujeto creía tener control personal sobre la selección de la apuesta
Gooding y Tarrier (2009)	87	Metanálisis	Jugadores patológicos		Se revisa (25 estudios) la eficacia de los tratamientos cognitivo-conductuales en juego patológico. Aparecen tamaños del efecto significativos, tanto en individual como en grupo, al post-tratamiento y en los seguimientos a 6, 12 y 24 meses. Aunque todos los tratamientos alcanzan tamaños del efecto significativos, los más elevados corresponden a la terapia cognitiva, frente a entrevista motivacional o sensibilización encubierta.
Clark (2009)	115	Máquinas recreativas	Jugadores regulares	20	Este estudio trata de integrar dos enfoques (el cognitivo y el psicobiológico) y presenta datos que apoyan la idea de que existe un reclutamiento anómalo del sistema de recompensa del cerebro al aparecer dos distorsiones cognitivas comunes en los jugadores: el efecto “perder por poco” y la ilusión de control.
Holst, Brink, Veltman y Goudriaan (2010)	189	Revisión	Jugadores patológicos Jugadores problema		Se revisan 2 artículos sobre neuropatología de los jugadores patológicos y problema. El juego más que un problema de control de impulsos se asemeja a las adicciones, pues se ve implicada el área ventral tegmental- orbito frontal del córtex. Se identifican diferentes vías neuronales entre los jugadores según los juegos de preferencia (p.e.: casino versus máquinas recreativas).
Labrador (2010)	12	Máquinas recreativas	Jugadores patológicos No Jugadores	80 80	Ambos grupos, jugadores patológicos y no jugadores presentan sesgos cognitivos, pero los jugadores patológicos los presentan en mayor cantidad. Además los sesgos son diferentes, los jugadores presentan más sesgos en predicciones, azar autocorrectivo y personificación de la máquina; los no jugadores en ilusión de control, creencia en la suerte y frecuencias absolutas. Con el tratamiento se produce un cambio significativo en los sesgos, tanto el grupo de éxito como en el de fracaso terapéutico.
Myrseth, Brunborg, Eidem (2010)	65	Apuestas deportivas	Jugadores sin problema Jugadores	166	Las distorsiones cognitivas son procesos que influyen en la conducta de juego. Los jugadores patológicos informaron de más distorsiones cognitivas en comparación con los jugadores no patológicos.

			patológicos		La preferencia por los juegos de habilidad en comparación con los juegos de azar, se asoció con mayor ilusión de control.
Emond y Marmurek (2010)	28	Máquinas recreativas	Jugadores regulares	11	Se estudia la relación entre tipo de pensamiento (racional, vs experiencial), cogniciones relacionadas con el juego y gravedad de los problemas de juego. El pensamiento racional correlacionó negativamente con los problemas de juego. Los sesgos cognitivos sobre el juego aumentaban al incrementarse la gravedad de los problemas de juego, pero estaban modulados por el tipo de pensamiento racional.
Tang y Wu (2011)	17	Autoinformes	Jugadores: -patológico -problema -sin problema	3931	Relación entre sesgos cognitivos, en especial percibir falta de habilidad para detener el juego y expectativas de resultado positivo, y juego patológico. Los probables jugadores patológicos más sesgos que los jugadores problemas y estos que los jugadores sin problemas. Los jóvenes más sesgos que los adultos. Los hombres más sesgo en falta de habilidad para parar y más expectativas positivas que las mujeres
Michalczuk, Bowden-Jones, Verdejo-Garcia y Clark (2011)	60	Autoinformes	Jugadores patológicos Jugadores control	30 30	Los jugadores patológicos muestran niveles más altos de distorsiones en el juego y prefieren recompensas inmediatas, comparados con el grupo control. Dentro de los jugadores patológicos, hubo una fuerte relación entre la preferencia por recompensas inmediatas y el nivel de distorsiones cognitivas. El nivel de impulsividad en las elecciones correlacionó con las distorsiones sobre el juego. Un estilo impulsivo de tomar decisiones parece incrementar la aceptación de sesgos cognitivos durante el juego.
Lorains, Cowlishaw y Thomas (2011)	233	Metanálisis	Jugadores problema y patológicos		Revisan de 1998-2010 (11 estudios), la prevalencia de trastornos comórbidos en jugadores problema y patológicos. Los más prevalentes: dependencia nicotina (60.1%), adicciones a sustancias (57.5%), trastornos del estado de ánimo (37.9%), trastornos de ansiedad (37.4%). Pero mucha variabilidad en los resultados entre los estudios.
Fortune y Goodie, (2012)	47	Revisión sesgos			Revisión sobre la relevancia de las distorsiones cognitivas en los juegos de azar. Concluye que la literatura establece de manera fehaciente el papel de las distorsiones cognitivas en el juego patológico y sugiere que las terapias que recogen este objetivo tienen buen pronóstico.

Cowlishaw, Merkouris, Dowling (2012)	49	Revisión terapias			Amplia revisión sobre la eficacia de distintos tratamientos para los problemas de juego (juego problemático y juego patológico). Apoya la eficacia de la TCC en la reducción de la conducta de juego y otros síntomas de problemas de juego patológico, además señala que existe cierta evidencia preliminar sobre algunos beneficios de la entrevista motivacional, viéndose reflejado en una reducción de la conducta de juego, aunque no necesariamente en otros síntomas del juego problema y patológico.
MacLaren, Fugelsang, Harrigan y Dixon (2012)	13	Autoinformes	Máquinas recreativas: Bajo riesgo Alto riesgo Patológicos	100	Se encontraron diferencias en sesgos cognitivos medidos por la escala Actively Openminded thinking (AOT), pero no por el Inventario Experiencial racional. Los análisis de regresión encontraron que la impulsividad y la AOT predijeron la gravedad de la conducta de juego. Un estilo de pensamiento sesgado puede correlacionar con el juego patológico, pero las diferencias individuales en la impulsividad y la búsqueda de recompensas desempeñan un papel más importante en la etiología del juego patológico. Las características individuales de los jugadores patológicos son similares a los de las personas con trastornos por consumo de sustancias.
Tang y Wu (2012)	21	Todo tipo de juegos	Jugadores -sin problema -con problemas -patológico	3931	Los sesgos cognitivos correlacionan positivamente con el juego patológico, en los tres grupos de edad. Los jugadores patológicos tenían más distorsiones que los jugadores problemas y éstos más que los jugadores sin problema.
MacKaya y Hodgins (2012)	11	Juego Internet	Estudiantes	374	El análisis de regresión lineal con jugadores de Internet reveló que las distorsiones cognitivas supusieron una proporción de la varianza (sobre la gravedad de problemas con el juego) mayor que la varianza que explicaba las variables demográficas y el nivel de participación en el juego. Los resultados de este trabajo sugieren que las distorsiones cognitivas son un factor de riesgo en los juegos de azar en línea.
Linnet, Froslev, Ramsgaard, Gebauer, Mouridsen y Wohlert(2012)	20	Póker	Jugadores de póker: patológicos experimentados sin experiencia	33 12 10 11	Los resultados mostraron que los jugadores experimentados tuvieron un margen de error significativamente más bajo en la estimación de la probabilidad que los jugadores patológicos y los inexperimentados, y que los jugadores patológicos tenían menos probabilidad de ganar. Una regresión logística binomial mostró una diferenciación perfecta (100%) entre los jugadores experimentados y los jugadores patológicos, y 90.5% de diferenciación entre los jugadores

					<p>experimentados y los inexperimentados.</p> <p>Una regresión logística multinomial mostró una precisión de la clasificación general de 23 de los 33 sujetos (69,7%) entre los tres grupos.</p>
Goodie y Fortune, (2013)	47	Metanálisis			<p>Se realiza un metanálisis considerando las diferencias entre jugadores patológicos y jugadores no patológicos en distorsiones cognitivas (medidas por 6 instrumentos diferentes). Todos los instrumentos revelan que el impacto de las distorsiones en el juego patológico es robusto. El sesgo de la “falacia del jugador” muestra efectos más robustos en relación con problemas de juego, que aquellos que evalúan la ilusión de control.</p> <p>A raíz de estos resultados se recomienda que las futuras investigaciones sobre el juego se centren más específicamente en el impacto de distorsiones específicas sobre los trastornos de juego.</p>
Barrault y Varescon (2013)	11	Autoinformes	Jugadores de póquer online	245	<p>En este estudio destacan la relevancia de las distorsiones cognitivas en el juego y defienden que existe diferencia entre ellas dependiendo de la involucración del jugador en el juego (no problema, problema y patológico).</p> <p>Un modelo de regresión mostró que la incapacidad percibida para detener el juego, la ilusión de control, la depresión y la ansiedad eran buenos predictores de la ludopatía entre los jugadores de póker. Los resultados sugieren que las distorsiones cognitivas juegan un papel importante en el desarrollo y mantenimiento del problema de los juegos de azar.</p>
Honsi, Mentzoni. Molde y Pallesen (2013)	7	Revisión	Jugadores problema y patológicos		<p>Se busca constatar (revisión de 11 estudios) si en el juego patológico aparece el sesgo atencional hacia los estímulos relacionados con el juego, sesgo que ya tiene un fuerte apoyo en el caso de la adicciones químicas. Hay un apoyo consistente, aunque con algún resultado negativo, de que jugadores problema y patológicos muestran este sesgo atencional a estímulos relacionados con el juego. En el tratamiento se debería trabajar en reducir este sesgo.</p>
Clark, Studer, Bruss, Tranel, Bechara (2014)	15	Máquinas recreativas Ruleta	Jugadores regulares Jugadores con lesiones cerebrales		<p>En este trabajo se investigan las regiones cerebrales que sustentan las distorsiones cognitivas relacionados con el juego, en pacientes “sanos” contrastándolas con pacientes con lesiones cerebrales.</p> <p>Aunque los resultados están centrados en dar localización a estas regiones, es importante señalar que en este estudio se asume la existencia de diferentes distorsiones cognitivas implicadas en el</p>

					juego, como por ejemplo “perder por poco”.
King y Delfabbro (2014)	15	Revisión sesgos y terapia	Jugadores online		Esta revisión bibliográfica sintetiza la evidencia sobre los sesgos cognitivos en juegos de Internet. Se realizó una revisión sistemática de 29 estudios cuantitativos sobre las distorsiones del juego en Internet y 7 estudios de tratamiento que emplean la terapia cognitiva para el juego en internet. Se identificaron cuatro factores cognitivos subyacentes que recogen creencias de: sobrevaloración persistente de recompensas de los video juegos, las normas inadaptadas e inflexibles acerca de la conducta de juego, la excesiva dependencia de los jugadores para satisfacer las necesidades de autoestima, y la función del juego como un método para ganar relaciones sociales.
Spurrier y Blaszczynski (2014)	5	Revisión sesgos			Se realizó una revisión sistemática (desde 2003 hasta 2012) donde examina la relación entre la percepción de riesgo y la conducta en problemas de juego. Los estudios proporcionan evidencia de que los jugadores con problemas tienen una percepción más optimista sobre el riesgo y sobre las expectativas de los resultados. Estos jugadores parecen tener más motivación para jugar, a pesar de las constantes pérdidas, por los sesgos cognitivos que tienen (entre ellos, una atención sesgada de los resultados positivos).
Cosenza, Baldassarre, Matarazzo y Nigro (2014)	5	Autoinformes	Estudiantes	546	Los resultados mostraron que los jugadores con problemas puntuaron más alto en la escala que medía sesgos cognitivos (Gambling Related Cognitions Scale (GRCS). Correlaciones de primer orden indicaron fuertes asociaciones positivas entre el SOGS y todas las subescalas del GRCS. Los resultados del análisis de regresión mostraron también que, junto con el género, los más potentes predictores de la participación de los juegos de azar fueron las puntuaciones altas en las subescalas de GRCS.
Clark 2014	6	Revisión sesgos			Se considera la importancia de las recompensas en las adicciones (con y sin sustancia), junto a la evidencia de que las distorsiones cognitivas en el procesamiento de azar (por ejemplo, distorsiones como la ilusión de control y la falacia del jugador) pueden constituir un ingrediente añadido importante en la adicción de los juegos de azar.

Bowden-Jones y Sanju (2015)	5		Población normal	24939	Avalan la idea de la existencia de sesgos cognitivos (como “perder por poco”) en jugadores de juegos de azar, por lo que la conducta de jugar se ve incrementada.
MacLareny Knoll (2015)	5	Autoinformes	Jugadores de juegos electrónicos		Se lleva a cabo un análisis de regresión y se encuentra que variables como mayor edad, ser mujer tener creencias distorsionadas sobre el juego, utilizar los juegos de azar como una forma de ganar dinero y para hacer frente a estados emocionales negativos predecía mayores problemas con los juegos de azar.

4.3.2. Revisión de los trabajos sobre distorsiones cognitivas en el juego.

A continuación se ha procedido a llevar a cabo una revisión de los trabajos sobre distorsiones cognitivas en el juego publicados hasta la fecha, organizada en los siguientes apartados:

- 1.- Presencia de distorsiones cognitivas en el juego:
 - a) No jugadores (población normal)
 - b) Jugadores.
- 2.- Distorsiones cognitivas consideradas más relevantes
- 3.- Diferencias en distorsiones cognitivas entre jugadores y no jugadores
- 4.- Diferencias en distorsiones cognitivas en función de la gravedad de problemas de juego.
- 5.- Modificación de las distorsiones cognitivas

4.3.2.1- Presencia de distorsiones cognitivas en el juego: jugadores y no jugadores.

En líneas generales puede señalarse, de acuerdo con la reciente revisión de Clark (2014) que hay una evidencia significativa de que la presencia de distorsiones cognitivas en el procesamiento del azar, (por ejemplo, distorsiones como la ilusión de control y la falacia del jugador) pueden constituir un ingrediente añadido importante, al propio valor de reforzamiento obtenido, en la adicción de los juegos de azar. Podrían citarse muchos otros trabajos, como el de Mitrovic y Brown (2009), con estas mismas conclusiones, pero el objetivo de esta parte es presentar de forma más precisa y específica los avances en la investigación que soportan estas afirmaciones.

a) Presencia de distorsiones cognitivas en el juego en muestras análogas

Los primeros trabajos dirigidos a identificar la presencia de sesgos cognitivos en el juego se llevaron a cabo con muestras de población normal, es decir sin problemas de juego. Son de destacar los trabajos iniciales de Strickland y Grote (1967) con estudiantes en máquinas recreativas en el que se fomentaba la falsa creencia de que el éxito era inminente. También el de Langer (1975), en juego de cartas, en el que se modificaban las expectativas de ganancia en función de la apariencia del rival. Los de Langer (1975b y c y f) con jugadores de lotería, que señalaban cómo el poder elegir el número del boleto incrementaba el valor de éste y hacía que las personas tuvieran más confianza en un resultado positivo. Asimismo, en esta fase inicial se puede citar el trabajo de Langer y Roth (1975), en el juego de lanzar la moneda, que ponía de relieve cómo podía alterarse las

expectativas en función de la secuencia de aciertos. Pero en estos trabajos iniciales se presentan datos un tanto tangenciales y se aborda con menos precisión el tema de las distorsiones, muy probablemente por ser los trabajos pioneros y no disponer de una literatura de referencia ni una clasificación establecida de distorsiones.

A partir de los años ochenta del pasado siglo ya aparecen trabajos más directamente relacionados con lo que hoy se consideran las distorsiones y también se llevan a cabo en ambientes más directamente relacionados con el juego, aunque todavía sigue siendo más frecuente el trabajo con muestras sin problemas de juego. Así, los trabajos del grupo de Gilovich (1983a, b y c), con apuestas deportivas, señalan que las personas al jugar (apostar) prestan atención especial a las ganancias frente a pérdidas, por lo que se recuerdan selectivamente las primeras. También constatan la relevancia tan diferente que tiene el que un suceso fortuito determine el resultado del juego provocando pérdidas o ganancias. Si el equipo perdía por un suceso fortuito, éste suceso servía para justificar la pérdida y mantener la opinión sobre el equipo. Si el hecho fortuito provocaba la ganancia, no se le daba importancia, como si la ganancia estuviera ocasionada solo por el buen hacer del equipo. Resultados similares encontraron Gilovich y Douglas 1986a y b, con estudiantes en bingo por ordenador, resaltando esta evaluación sesgada de los resultados: perder por casualidad justifica la pérdida, ganar por casualidad no justifica la ganancia.

Comienzan pues a identificarse la presencia de distorsiones específicas y también a precisar cada una de ellas, llegando a establecerse una primera clasificación (Wagenaar, 1988). Así, Letarte et al. (1986) señalan la presencia de ilusión de control en juego a ruleta en ordenador, en especial cuando se consiguen ganancias, llegando a considerar que sus estrategias determinan en un 44% el resultado. Halpern y Devereaux (1989 a, b, c y d), en juego de lotería, constatan que se “eligen” los números en función de estrategias dispares (fecha simbólicas, secuencia de dígitos, si han salido o no recientemente...), como si algunos números tuvieran una probabilidad distinta de obtener premio. Asimismo constata una correlación negativa y significativamente del azar con la suerte, cuanto más determine el azar un resultado menos importancia tendrá “mi” suerte. También algunos trabajos tienen consideraciones más generales, como el trabajo de Walker (1992) con máquinas recreativas, en el que se destaca que el 38% de las verbalizaciones emitidas y el 80% de las frases que hacen referencia a estrategias en el juego son irracionales.

De entre los distintos grupos de trabajo destacan los desarrollos del grupo de Ladouceur (Ladouceur y Mayrand, 1987; Ladouceur et al., 1988; Gaboury y Ladouceur, 1989b; Ladouceur y Gaboury, 1989; Ladouceur et al. 1996; Ladouceur y Dubé, 1997). Trabajando con tipos de juego (lanzar moneda, máquinas recreativas, ruleta en casino y en videojuego), señalan que los porcentajes de pensamientos erróneos durante el juego son muy elevados. Así en juego de lanzar moneda en estudiantes los pensamientos erróneos oscilan entre el 75% (Ladouceur et al. 1996) y el 61% (Ladouceur y Dubé, 1997), señalando como principal sesgo no aplicar el principio de independencia entre eventos aleatorios. También en juego en máquinas recreativas y en ruleta (en casino o en video), constatan que las verbalizaciones irracionales superan en número a las racionales y que se asumen mayores riesgos conforme avanza el juego, apareciendo los niveles más elevados de pensamientos irracionales cuando se juega a máquinas recreativas (Ladouceur et al., 1988; Gaboury y Ladouceur, 1989b; Ladouceur y Gaboury, 1989). Adicionalmente consideran si las distorsiones, en especial ilusión de control, se asocian a los resultados del juego, pero no encuentran diferencias entre el grupo en que se facilitaban ganancias en el 50% de las jugadas y el que se facilitan el 20%, concluyendo que aún con pocas ganancias se provocan pensamientos irracionales en los jugadores (Ladouceur et al., 1988). No obstante los resultados si parecen influir en la conducta de juego, pues después de una pérdida los sujetos hacen predicciones más específicas o arriesgadas, y las probabilidades subjetivas de ganancia se estiman mayores que después de una ganancia. Como conclusión se señala una relación positiva entre predicción de resultados, percepción de control y conducta de riesgo (Ladouceur, Mayrand y Tourigny 1987).

Conforme avanzan las investigaciones va siendo menos frecuente el uso de muestras análogas frente a las muestras clínicas, no obstante siguen publicándose algunos de estos trabajos. Así, Hardoon, Baboushkin, Derevensky y Gupta (2001) ponen de relieve el sesgo de la aleatoriedad, pues sus participantes en juego de lotería consideran que es más probable ganar en ésta con determinados números (que no vayan juntas cifras iguales, no sean números extremos...). Es más, señalan que esta percepción errónea está presente ya en niños pequeños. Labrador (2010) señala que las distorsiones cognitivas están presentes en una "muestra normal" cuando juegan con máquinas recreativas, y que el 85% de sus verbalizaciones sobre el juego son irracionales. MacKaya y Hodgins (2012), en juego en internet con estudiantes, constatan que las distorsiones cognitivas tienen una mayor capacidad para explicar la conducta de

juego que las variables demográficas y el nivel de implicación en el juego, señalando a éstas como un factor de riesgo relevante para el desarrollo de problemas en el juego on-line.

Entre estos trabajos más recientes es de destacar el trabajo de Clark, Lawrence, Astley-Jones y Gray (2009), que frente a la mayoría de los trabajos que se centran en la identificación de distorsiones tratan de manipularlas. Así consiguieron constatar que al menos algunas distorsiones cognitivas asociadas con la conducta de juego pudieron ser creadas en el laboratorio, e hicieron que personas “normales” que no jugaban con regularidad aumentaran su deseo de jugar cuando creían tener control sobre la selección de la apuesta.

Pero, aunque la mayoría de los trabajos han puesto de relieve la importancia de distintas distorsiones en el juego, algunos, aunque escasos, no han podido hacerlo. Así, en los trabajos de Ladouceur y Mayrand (1984) y Ladouceur et al. (1984), con el juego de lanzar una moneda, no pudieron confirmar la presencia de ilusión de control, ni siquiera cuando había una implicación activa por parte de los participantes. Cierto que son datos muy aislados y que la distorsión de ilusión de control, que en algunos momentos se consideraba de las más relevantes, si no la que más, posteriormente parece haber perdido esta relevancia.

En resumen, el apoyo a la presencia de distorsiones cognitivas durante el juego en muestra de personas normales es muy consistente.

b) Presencia de distorsiones cognitivas en el juego en muestras de jugadores.

Lo mismo que en el apartado anterior, Langer (1975) es el autor de los primeros trabajos con muestras de jugadores, al constatar, en apostantes en el hipódromo, el incremento en la confianza en ganar conforme pasa el tiempo desde la apuesta. Pero a diferencia del apartado anterior el desarrollo de los trabajos con muestras de jugadores suelen aparecer con un cierto retraso temporal.

Entre los trabajos iniciales destaca el de Keren y Wagenaar (1984) con jugadores de blackjack, en el que ponen de relieve la presencia de varias distorsiones: la falacia del jugador (después de una mano que se ha perdido se considera que hay más probabilidades de ganar en la siguiente y viceversa); la no consideración de independencia entre los eventos; el considerar que los resultados en muestras pequeñas son representativas de la población; la confianza en la suerte; el sesgo de las explicaciones post hoc.

También son de destacar los trabajos del grupo de Ladouceur, señalando en jugadores de loterías cómo la elección de los números provoca una mayor confianza en obtener premio (Ladouceur et al., 1987), resultado que confirma en trabajos posteriores, además de identificar el sesgo de azar autocorrectivo, o el desarrollo de comportamientos supersticiosos (Savoie y Ladouceur, 1995).

Pero es ya bien entrada la década de los noventa del pasado siglo cuando cogen auge estos trabajos, convirtiéndose en un trabajo de obligada referencia el de Toneatto et al (1997), en el que se identifican 13 distorsiones cognitivas que influyen en la conducta de juego, agrupadas en cinco categorías:

1. Control basado en la interpretación: Sesgo atribucional; Sesgo de memoria.
2. Control de la probabilidad: “Cazar” las pérdidas; Contingencias falsas; Errores de probabilidad
3. Ilusión de control pasiva: Suerte como un estado; Suerte como un rasgo
4. Ilusión de control activa: Eficacia de las habilidades; Control cognitivo; Control conductual; Control a través de amuletos.
5. Control basado en la predicción: Claves manifiestas; Contraste de hipótesis.

Además señalan que el 92.1% de la muestra informa de pensamientos irracionales, que el promedio de distorsiones cometidas es 3.47, que la ilusión de control activa es la distorsión cognitiva más frecuente, estando presente en el 84.2% de la muestra, y el control basado en la interpretación la menos frecuente (31.6%).

A partir de este estudio de Toneatto, y dado el amplio número de trabajos desarrollados parece conveniente agrupar éstos señalando líneas comunes a ellos. La primera es la constatación de la presencia de distorsiones cognitivas en los jugadores. Sobre este aspecto no parece haber dudas ni datos discrepantes, todos los estudios confirman esta presencia de distorsiones en los jugadores, y jugadores de distintos tipos de juego, en especial en juego a máquinas recreativas (Blaszczynski y Nower, 2002; Labrador, 2010; Barrault y Varescon, 2013). Algunos trabajos incluso señalan el porcentaje de pensamientos irracionales en los jugadores. Así Delfabbro y Winefield (2000) en máquinas recreativas señalan que el 75% de las cogniciones relacionadas con el juego resultaron ser irracionales. Labrador (2010), también en juego con máquinas recreativas, señala una tasa de irracionalidad del 97% de las verbalizaciones sobre la dinámica del juego, tanto en hombres como en mujeres.

Un grupo de estudios señalan, además de la presencia de distorsiones en general, algunas distorsiones específicas. Por supuesto la ilusión de control (Moore y

Ohtsuka, 1999;Johansson, Grant, Kim, Odlaug y Götestam, 2009; Barrault y Varescon, 2013). Pero también otras como percepción alterada de posibilidades de ganancia (Moore y Ohtsuka, 1999; Delfabbro y Winefield, 1999); percepción irracional (optimista) del riesgo (Spurrier y Blaszczynski, 2014); perder por poco (Bowden-Jones y Sanju, 2015); personificación de la máquina, predicción y azar autocorrectivo (Labrador 2010), incapacidad percibida para detener el juego (Barrault y Varescon, 2013), percepciones erróneas (Johansson, Grant, Kim, Odlaug y Götestam, 2009).Barrault y Varescon (2013) señalan que la incapacidad percibida para detener el juego, la ilusión de control, la depresión y la ansiedad eran buenos predictores de la ludopatía entre los jugadores de póker. También en este trabajo se señala que hay diferencia en las distorsiones presentadas según el tipo de juego en que más se involucra el jugador.

En algunos de los estudios se señala explícitamente la relación entre las distorsiones y el juego, e incluso se apunta una dirección de causalidad, indicando que la presencia de la distorsiones suponen una mayor probabilidad de problemas de juego. Así Moore y Ohtsuka (1999), señalan que las creencias irracionales sobre el control estaban fuertemente asociadas con problemas de juego y que los jóvenes jugadores con problemas eran más propensos a creer que si necesitaban dinero el juego se lo proporcionaría y tenían más fe en su capacidad para manipular el azar y "ganarle al sistema". Delfabbro y Winefield (2000) en juego con máquinas recreativas; que la irracionalidad se relaciona positivamente con conductas de juego arriesgado. Barrault y Varescon (2013), como ya se ha indicado, señalan que la incapacidad percibida para detener el juego, la ilusión de control, la depresión y la ansiedad eran buenos predictores de la ludopatía entre los jugadores de póker. También la mayor relevancia de éstas conforme el jugador se involucra con el juego (jugador no problema, problema y patológico). Bowden-Jones y Sanju (2015) avalan que la presencia de sesgos cognitivos en jugadores de juegos de azar hace que la conducta de jugar se vea incrementada.

Blaszczynski y Nower (2002) diferencian tres tipos (jugadores con conducta de juego condicionada, jugadores con problemas emocionales y jugadores con patrón antisocial e impulsivos), pero en todos ellos se asume un papel relevante de las distorsiones cognitivas.Otros trabajos más apoyan esta relación distorsiones y juego (Delfabbro y Winefield, 1999; Mitrovic y Brown, 2009).

No obstante, en algunos estudios se matiza la importancia de las distorsiones en el desarrollo de problemas de juego. Así MacLaren, Fugelsang, Harrigan y Dixon (2012) indican que un estilo de pensamiento sesgado puede correlacionar con el juego patológico, pero las diferencias individuales en la impulsividad y la búsqueda de recompensa desempeñan un papel más importante en

la etiología del juego patológico. Jacobsen, KnudsenKrogh, Pallesen y Molde (2007) en su revisión sobre sesgos cognitivos en juego señalan que las distorsiones son importantes en el desarrollo del juego patológico, pero pueden ser menos importantes cuando la conducta de juego se convierte en habitual o está regulada por procesos automáticos.

En estudios relativamente recientes se ha tratado de incorporar aportaciones al enfoque cognitivo desde acercamientos psicobiológicos. Así Clark (2009) presenta datos que apoyan la presencia de un reclutamiento anómalo del sistema de recompensa del cerebro al aparecer dos distorsiones cognitivas comunes en los jugadores: el efecto “perder por poco” y la ilusión de control. Holst, Brink, Veltman y Goudriaan (2010) señalan que desde la neuropatología de los jugadores patológicos y problema, el juego se asemeja más a las adicciones que a un problema de control de impulsos, pues se ve implicada el área ventral tegmental-orbita frontal del córtex. También que se identifican diferentes caminos neuronales entre los jugadores según los juegos de preferencia (p.e.: casino versus máquinas recreativas).

Esta idea del mayor parecido del juego a las adicciones que a problemas de control de impulso ha sido defendida reiteradamente (MacLaren, Fugelsang, Harrigan y Dixon, 2012), y en la actualidad el DSM-5 (2013) la considera dentro de esta categoría de adicciones.

Para concluir este apartado señalar que recientemente se está dando relevancia a un posible sesgo atencional entre los jugadores, lo que implicaría la importancia de claves ambientales para el desarrollo de las conductas de juego. Así el trabajo de Honsi, Mentzoni, Molde y Pallesen (2013) encuentran un apoyo consistente, aunque no unánime, de la presencia de este sesgo atencional a estímulos relacionados con el juego en jugadores problema y patológicos. También puede servir de apoyo a esta hipótesis el trabajo previo de McCusker and Gettings 1997.

4.3.2.2.- Distorsiones cognitivas consideradas más relevantes: A lo largo de los distintos trabajos han ido resaltando la importancia de diferentes distorsiones. Probablemente debido a que se ha trabajado con muestras diferentes y en juegos diferentes, y ya se ha señalado en algunos estudios del apartado anterior que las distorsiones pueden estar relacionadas específicamente con el juego en que se implique el jugador.

Entre las distorsiones más destacadas en la literatura por su relación con el desarrollo del juego pueden señalarse:

- a) No considerar el principio de independencia entre los eventos aleatorios del juego (correlación ilusoria, azar autocorrectivo y falacia del jugador) (Ladouceur et al. (1995) en ruleta y loterías; Ladouceur et al. (1996) y Ladouceur y Dubé (1997) en lanzar moneda; Labrador, 2010, en máquinas recreativas)
- b) Ilusión de control (Toneatto et al.,1997; Delfabbro y Winefeld, 2000), Myrseth, Brunborg, Eidem, 2010; en máquinas recreativas).
- c) Personificación de la máquina (Griffiths (1993) Delfabbro y Winefeld (2000), y Labrador (2010), en máquinas recreativas;

Como puede verse son pocos los sesgos considerados más relevantes. De entre todos ellos el más conocido o popular es el de ilusión de control, pero parece que es el de azar autocorrectivo, también denominado falacia del jugador, el que tiene más apoyos para ser considerado el más relevante. De hecho, por un lado tiene importantes apoyos, por otro hay algunos estudios que señalan explícitamente que su aportaciones mayor que el de la ilusión de control Goodie y Fortune, 2013o Burns y Corpus, 2004). El tercero de los aquí considerados, personificación de la máquina, aparece muy asociado a un juego específico, el de las máquinas recreativas.

Alternativamente se han señalado los sesgos en relación con las recaídas, pero los trabajos son escasos. Así en el trabajo de Hodginsy El-Guebaly (2004) las atribuciones más frecuentes, sobre todo para las grandes recaídas, eran tener cogniciones sobre ganar y sentir la necesidad de ganar dinero.

4.3.2.3 Diferencias en distorsiones cognitivas entre jugadores con problemas y no jugadores o jugadores sin problemas: Como se ha visto, tanto jugadores con problemas, como no jugadores o jugadores sin problema presentan distorsiones cognitivas. Es lógico pensar que, si éstas son relevantes en el desarrollo de problemas de juego, debe haber diferencia entre las distorsiones de los jugadores con problemas y las de los otros grupos. En busca de estas diferencias se han considerado tanto aspectos cuantitativos como aspectos cualitativos.

Diferencias cuantitativas: Se supone que los jugadores con problemas deben presentar más distorsiones cognitivas relacionadas con el juego que los otros grupos. La mayoría de los trabajos publicados al respecto apoyan esta hipótesis: Gaboury et al. (1988); Coulombe et al. (1992), Griffiths (1993b) Carroll y Huxley (1994), Mañoso, Labrador y Fernández-Alba (2004),Tang y Wu (2012)Michalczuk, Bowden-Jones, Verdejo-Garcia y Clark (2011) Goodie y Fortune, (2013). Como ejemplo puede señalarse el trabajo de Joukhador, Maccallum y Blaszczynski (2003), en máquinas recreativas, cuyos resultados señalan que, en comparación con

jugadores sociales, los jugadores patológicos tienen más creencias irracionales en todos los sesgos cognitivos evaluados con la escala Gambling Belief Questionnaire (GBQ)

Algunos trabajos tratan de precisar estas diferencias. Así el trabajo de Gaboury et al. (1988), en el juego de Blackjack señala que el porcentaje atribuido a los resultados del juego en distintos tipos de jugadores es diferente. Los jugadores regulares atribuyen al azar el 38.3%, a la habilidad el 38.6% y a la suerte 23%. Los jugadores ocasionales atribuyen al azar el 51%, a la habilidad el 39.5%, y a la suerte 9.5%. En esta misma dirección, el trabajo de Griffiths (1993b) señala que los jugadores regulares emiten más verbalizaciones irracionales que los no-regulares. También que los jugadores ocasionales consideran que las máquinas recreativas tipo B son fundamentalmente un juego de azar, mientras que los jugadores regulares que dependen en la misma proporción de habilidad y de azar.

En el trabajo de Mañoso, Labrador y Fernández-Alba (2004), se señala que, en el juego a máquinas recreativas, el porcentaje de verbalizaciones irracionales en jugadores patológicos es el 30.31%, frente al 8.28% del grupo de control (no jugadores o jugadores sin problema). La tasa de irracionalidad en frases sobre estrategias del juego era de 97% en jugadores patológicos frente a 85% en el grupo de control.

Los trabajos de Delfabbro, Lahn y Grabosky (2006) y Lambos y Delfabbro (2007) constatan que los jugadores patológicos tienden a ser más irracionales en sus percepciones con respecto al juego. Sin embargo, en contra de lo esperado, los jugadores patológicos no tienen un menor conocimiento estadístico sobre las probabilidades reales del juego. Cuestionan en consecuencia el valor de incrementar el aprendizaje estadístico en los jugadores.

Uno de los pocos trabajos discordantes con estos resultados es el de Ladouceur (2004), en el que no aparecieron diferencias significativas entre jugadores con problema y jugadores sin problema en el porcentaje de percepciones erróneas. Sin embargo, los jugadores patológicos verbalizaron significativamente más percepciones relacionadas con el juego y estaban más convencidos de la veracidad de sus percepciones en comparación con los jugadores sin problema.

En resumen pues, los jugadores patológicos, de forma sistemática y casi unánime, han mostrado más distorsiones cognitivas relacionadas con el juego que los no jugadores o los jugadores sin problemas, pero también estos dos grupos últimos presentan una elevada frecuencia de estas distorsiones relacionadas con el juego.

Diferencias cualitativas: Con independencia de posibles diferencias cuantitativas se ha señalado que los jugadores con problemas pueden presentar

sesgos cognitivos distintos de los de los no jugadores o jugadores sin problema. Es decir, no solo la frecuencia de distorsiones es diferente entre estos grupos, sino también el tipo de distorsiones, lo que implica que tener algunas distorsiones puede ser más peligroso para el desarrollo de problemas de juego que otras.

Algunos trabajos han buscado apoyo a esta hipótesis, si bien hay una disparidad importante en esta búsqueda. Así, Carroll y Huxley (1994), en juego a máquinas recreativas, constatan que los jugadores dependientes, en comparación con los jugadores no dependientes, predicen ganancias mayores y tienden a sobreestimar el éxito.

Mañoso, Labrador y Fernández-Alba (2004) y Labrador (2010) señalan que en los jugadores patológicos y no jugadores o jugadores sin problema, predominan diferentes sesgos cognitivos mientras juegan. Los jugadores patológicos presentan mayores porcentajes de distorsiones cognitivas referidas a predicción de resultados, consideración del azar como proceso autocorrectivo y personificación de la máquina. Los no jugadores o jugadores sin problemas presentan en mayor medida que los jugadores con problemas errores del tipo ilusión de control, creencia en la suerte y fijación en frecuencias absolutas. Defienden que no todas las distorsiones sobre el juego tienen la misma relevancia para el desarrollo de juego

Wohl et all. (2007) encontraron mayor creencia en la suerte entre los sujetos con problemas de juego sub-clínicos en comparación con los jugadores recreacionales. Tang y Wu (2011). Los probables jugadores patológicos tienen más sesgos que los jugadores problemas y estos que los jugadores sin problemas en especial percibir falta de habilidad para detener el juego y expectativas de resultado positivo. Michalczuk, Bowden-Jones, Verdejo-Garcia y Clark (2011) señalan que los jugadores patológicos muestran niveles más altos de distorsiones en el juego y prefieren recompensas inmediatas, comparados con el grupo control. Dentro de los jugadores patológicos, hubo una fuerte relación entre la preferencia por recompensas inmediatas y el nivel de distorsiones cognitivas. Un estilo impulsivo de tomar decisiones parece incrementar la aceptación de sesgos cognitivos durante el juego.

En resumen de este apartado, parece haber apoyo a la hipótesis de que los jugadores patológicos tienen una mayor cantidad de distorsiones cognitivas que los jugadores sin problema o no jugadores. Sin embargo con respecto a las diferencias cualitativas parece que se ha avanzado menos, y de momento los resultados han indicado diferentes distorsiones a la hora de señalar los sesgos más característicos de los jugadores patológicos.

4.3.2.4 Diferencias en distorsiones cognitivas en función de la gravedad de

problemas de juego: Es lógico esperar, si las distorsiones cognitivas son relevantes en el desarrollo del juego, que aquellos jugadores con mayores problemas tengan más distorsiones que los que tienen menos problemas.

Apenas se ha investigado en esta dirección. No obstante pueden encontrarse algunos trabajos que, en general, apoyan esta hipótesis. Así Croson y Sundali (2005) en jugadores habituales de ruleta encuentran los sesgos de “falacia de jugador” y el fenómeno de “mano caliente” y que aquellas personas más involucradas en el juego tienen puntuaciones más altas en estas distorsiones.

Xian, Shah, Phillips, Scherrer, Volberg y Eisen (2008), tras ajustar prevalencia vital de trastornos mentales, factores genéticos e influencias ambientales, constatan que la sintomatología de juego patológico está positivamente asociada a la presencia de distorsiones cognitivas.

Emond y Marmurek (2010), en jugadores regulares encontraron que los sesgos cognitivos sobre el juego aumentaban al incrementarse la gravedad de los problemas de juego, pero estaban modulados por el tipo de pensamiento racional del jugador.

Cosenza, Baldassarre, Matarazzo y Nigro (2014) constataron que los jugadores con problemas graves obtenían asociaciones positivas entre las puntuaciones del SOGS y la Gambling Related Cognitions Scale (GRCS). Los resultados del análisis de regresión mostraron también que, junto con el género, los más potentes predictores de la participación de los juegos de azar fueron las puntuaciones altas en las subescalas de GRCS.

Finalmente, también se ha encontrado esta relación con respecto a las recaídas. Así, Oei y Gordon (2008), encontraron que el aumento de los impulsos de juego y las cogniciones erróneas aumentaron la probabilidad de una recaída. Los autores remarcaban además la asociación entre distorsiones cognitivas y gravedad de los problemas de juego.

En resumen pocos trabajos que por lo general tienden a mostrar una correlación positiva entre distorsiones y gravedad de los problemas. También en este aspecto, distinguir entre las personas con problemas de juego aquellas con problemas más o menos graves, las distorsiones cognitivas parece aportar una información relevante.

4.3.2.5 Modificación de las distorsiones cognitivas: Si las distorsiones cognitivas son relevantes en el desarrollo de los problemas de juego, es de esperar que una intervención eficaz, además de reducir los problemas de juego, reduzca estas

distorsiones. Incluso, más en general, que una reducción en las conductas problema de juego ha de ir acompañada de una reducción en las distorsiones.

Los trabajos del grupo de Ladouceur con jugadores patológicos apoyan esta hipótesis (Ladouceur, Sylvain, Letarte, Giroux y Jaques (1998); Ladouceur, et al. (2001). El primero es un trabajo con sólo 4 pacientes. En el segundo (Ladouceur, et al. (2001), con una muestra de 66 pacientes a los que se aplicó su terapia cognitiva, los resultados post-test volvieron a indicar cambios muy significativos tras el tratamiento en todas las medidas (ilusión de control, autoeficacia percibida, deseo de apostar...). El seguimiento de 6 y 12 meses reveló el mantenimiento de los beneficios terapéuticos.

También el trabajo de Breen, Kruegelbach y Walker (2001) señaló cambios significativos al comparar el nivel de distorsiones y actitudes hacia el juego en los sujetos, antes y después del tratamiento.

En el trabajo de Labrador (2010) se constató una reducción significativa en las distorsiones cognitivas de 80 pacientes tras el tratamiento psicológico. Aunque esta reducción aparecía tanto en el grupo de éxito como en el de fracaso terapéutico. Se concluye que la modificación de las cogniciones debe ser una condición necesaria pero no suficiente para el éxito del tratamiento.

Se pueden citar aquí un par de trabajos sólo parcialmente relacionados con esta hipótesis y además con muestras análogas. En el trabajo de Steenbergh, Whelan, Meyers, May y Floyd (2004), con estudiantes jugando a la ruleta, los participantes que fueron informados de manera más completa sobre probabilidad de ganar mostraron un mayor conocimiento de los riesgos en los juegos de azar, reduciéndose así sus distorsiones cognitivas. Sin embargo, a pesar de estos cambios, los participantes no jugaron de manera diferente.

Algo similar señalan Williams y Connolly (2006). Los estudiantes que reciben información sobre teorías de probabilidad demostraron una capacidad superior para el cálculo de probabilidades de juego, así como una mayor resistencia a las distorsiones sobre el juego 6 meses después de la intervención. Pero esta mejora en el conocimiento no se asoció con la disminución en la conducta de juego.

Aunque son pocos los trabajos desarrollados al respecto, si parece mostrarse una tendencia a la reducción de las distorsiones cognitivas tras el tratamiento psicológico, sin embargo parece que modificar las distorsiones cognitivas puede ser necesario pero no ser suficiente para que se produzca un cambio en el comportamiento de juego.

4.5. CONSIDERACIONES FINALES

Después de esta revisión de la literatura parecen quedar pocas dudas sobre la importancia de las distorsiones cognitivas en el desarrollo y mantenimiento de problemas de juego. Están presentes en prácticamente todas las situaciones de juego y en todas las personas. Están más presentes en personas con problemas de juego que en personas que juegan sin estos problemas o no jugadores. Llama la atención que estas distorsiones aparezcan en todas las personas que juegan, con independencia de que tengan problema o no, aunque por lo analizado sobre el pensamiento humano es lo esperable cuando una persona se enfrenta a una tarea como el juego.

Algunas distorsiones son más frecuentes y más relevantes, aunque es probable que sea difícil o imposible establecer las distorsiones más relevantes con carácter general, pues parece que en muchos casos las distorsiones pueden ser específicas o más representativas de determinados juegos. Con todo, el establecimiento de relaciones entre eventos de juego no relacionados (azar autocorrectivo, falacia del jugador, correlación ilusoria) parece una de las distorsiones más relevantes para el desarrollo de problemas en la mayoría de los juegos. También hay un apoyo sustancial para la idea de que las distorsiones son modificables, y en especial un apoyo importante a favor de que los tratamientos cognitivo- conductuales que, además de tamaños del efecto muy significativos, también producen cambios en las cogniciones. Pero, por otro lado aparece que el cambio en las cogniciones, aunque probablemente sea necesario, puede no ser suficiente para modificar las conductas de juego.

Con todo no hay que perder de vista que las cogniciones son solo uno de los factores responsables del desarrollo y mantenimiento del juego, por tanto, aun reconociendo su importancia, es necesario no perder vista la importancia de los demás factores.

CAPITULO 5. LA EVALUACIÓN DE LAS DISTORSIONES COGNITIVAS

5.1 INTRODUCCION

Dada la importancia de las distorsiones cognitivas en el desarrollo de problemas de juego, se hace evidente la utilidad de un método válido y eficiente para evaluar estas distorsiones relacionadas con el juego tanto en un ámbito clínico, como de investigación. Desde hace décadas se han producido varias aportaciones a este respecto, pero la no existencia de un instrumento de referencia claro ha obstaculizado, al menos en parte, la investigación en esta área. Disponer de un instrumento adecuado para esta tarea permitiría evaluar los cambios que se producen en las distorsiones cognitivas durante el curso del tratamiento y el seguimiento, y ayudaría a la identificación de las variables de procesos que subyacen al cambio terapéutico, lo que contribuiría a una mejora en el desarrollo de las intervenciones terapéuticas.

En la actualidad existe un conjunto limitado de estrategias de evaluación de las distorsiones cognitivas a disposición de los clínicos y los investigadores que trabajan en esta área. Las primeras investigaciones identificaron distorsiones cognitivas basadas en inferencias indirectas del comportamiento de los propios jugadores (Henslin, 1967; Langer, 1975). Por ejemplo, Henslin (1967) observó que los jugadores habituales de dados entrenaban a los nuevos jugadores a tomarse su tiempo al lanzar los dados y que los jugadores lanzaban los dados más fuerte para conseguir un número mayor y más suave para conseguir los números más pequeños. Aunque en su momento los métodos de evaluación indirectos como éstos pudieron ser útiles para la identificación inicial de las distorsiones cognitivas comunes entre los jugadores, actualmente se los considera poco prácticos para la mayoría de las aplicaciones clínicas y de investigación.

En el momento actual la evaluación de las distorsiones cognitivas se puede hacer a través de varios procedimientos:

Por un lado a través de entrevista clínica y/o de autorregistros. Estos dos procedimientos no se diferencian de los utilizados en otros ámbitos, salvo por el tipo de cuestiones específicas en la entrevista o de categorías incluidas en el autorregistro, por lo que no se desarrollarán. Baste señalar algunas limitaciones, entre ellas que en muchos casos el jugador es incapaz de detectar la presencia de estas distorsiones, también que en muchos casos no considera que sus pensamientos sean irracionales y en consecuencia la necesidad de registrarlos.

Por otro lado los procedimientos más específicos y habituales, bien un procedimiento próximo a la observación denominado el método de pensar en voz alta,

bien inventarios o cuestionarios específicos al respecto.

5.2. METODO DE PENSAR EN VOZ ALTA

Ladouceur y sus colegas (Gaboury y Ladouceur, 1988; Ladouceur, Mayrand, Dussault, Letarte, y Tremblay, 1984) desarrollaron un método más directo para la evaluación de estas distorsiones de los jugadores, que podía utilizarse durante el propio episodio de juego. Este procedimiento, conocido como “método de “pensar en voz alta” requiere que los jugadores verbalicen sus pensamientos mientras juegan a los juegos de azar. Tras entrenarle en verbalizar sus pensamientos, se procede a su aplicación durante una sesión de juego con máquinas recreativas, pidiéndole al jugador que proporcionara información sobre todo lo que se le pasa por la cabeza incluyendo intenciones, ideas, imágenes...Las instrucciones que se le proporcionan, siguiendo la propuesta de Gaboury y Ladouceur (1989) son: “Di todo aquello que pase por tu mente. No censures, intenciones, ideas o imágenes. No trates de juzgar lo que es interesante o no. Habla tan continuamente como sea posible, incluso si tus ideas no están bien estructuradas o son repetitivas. Habla alto y claro. Puedes hablar en un estilo telegráfico, no te preocupes por completar las frases. No trates de justificarte a ti mismo”.A la vez que se desarrolla la sesión y se emiten las verbalizaciones se va grabando.

En la aplicación de esta técnica por el grupo del Pr. Labrador, se le da a cada jugador 100 fichas para que pueda jugar en una máquina recreativa similar a la que puede encontrar en distintos establecimientos y co el mismo programa de premios. El jugador tiene obligación de jugar las 100 fichas, y si obtiene premios puedes bien quedárselos o bien continuar jugando. Tras la obtención de las grabaciones de las verbalizaciones en la sesión se procede a la asignación de éstas a 5 diferentes categorías, por parte de jueces entrenados al respecto, independientes y que reúnan índices de fiabilidad adecuados, siguiendo la propuesta de Walker (1992): frases irracionales (I), racionales (R), descriptivas (D), emocionales (E) y otras (O). (Ver tabla 5.1)

Tabla 5.1 Categorías de pensamientos (Walker, 1992)

<i>Categorías pensamientos</i>	<i>Caracterización</i>
Descriptivos	Frases que describen algún aspecto del juego. Ej.: «me quedan trescientas pesetas», «han salido tres cerezas».
Racionales	Frases que hacen referencia a estrategias que son correctas (óptimas para ganar) en relación con la estructura del juego:.

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Frases sobre probabilidades o casualidades que son correctas ➤ Frases sobre la imposibilidad de control de los resultados ➤ Diferenciación sobre acciones razonables e irrazonables ➤ Frases de estrategias cuando son correctas ➤ Análisis objetivo de varias opciones de juego <p>EJ.: “por mucho que juegue en una máquina no se puede llegar a controlar», «ahora puedo seguir jugando o plantarme y quedarme con lo que he ganado”.</p>
Irracionales	<p>Frases que hacen referencia a estrategias que son incorrectas o a un intento de influir en el resultado de una manera que es inapropiada.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Establecimiento de una relación causa-efecto incorrecta ➤ Hipótesis basadas en la superstición, sistemas o predicciones ➤ Racionalizar una pérdida o una «casi ganancia» en términos de factores o agentes inapropiados ➤ Personificación de la máquina ➤ Referencia a habilidades personales cuando están ausentes o son imposibles ➤ Referencia a la suerte personal como un factor predictivo o explicativo. <p>Ej.: «es una buena señal que dé muchos premios pequeños seguidos, eso quiere decir que un premio grande está a punto de salir», «¿qué te pasa, es que hoy no me vas a dar nada?»</p>
Emocionales	<p>Frases que expresan sentimientos sobre un resultado del juego.</p> <p>Ej.: “¡qué bien, me ha tocado!», «¡bah, otra vez ha dado cinco duros!”.</p>
Otros	<p>Cualquier otra frase (como hablar dirigiéndose a la persona que está grabando) o ruidos/exclamaciones (tales como gruñidos) que no pueden ser incluidos en ninguna de las cuatro categorías anteriores.</p>

Utilizando el método de pensar en voz alta, Gaboury y Ladouceur (1989) encontraron varias distorsiones cognitivas que aparecían de manera frecuente, incluyendo referencias a la suerte, creencias en la habilidad personal, ilusión de control, personificación de la máquina; capacidad predictiva y creencias sobre relaciones causa-efecto.

Los resultados de los estudios que han utilizado las verbalizaciones de los jugadores con el método de pensamiento en voz alta han proporcionado datos de relevancia en la exploración de la contribución de las cogniciones cognitivas en los problemas con el juego. Sin embargo, presenta algunas limitaciones o dificultades a la hora de su puesta en práctica, entre ellas:

- a) Para que la situación de juego tenga validez ecológica se debería jugar con dinero, lo que conlleva el problema ético de obligar a realizar una inversión económica, y más a unas personas que suelen llegar en condiciones difíciles al respecto. Una posible solución, que puede aplicarse en el caso de una observación en el laboratorio, es jugar con fichas canjeables por dinero al

finalizar la sesión de juego. Obviamente en condiciones naturales (casino, bares...) esto no es posible.

b) La conveniencia de realizar una evaluación en la que se pide al paciente que emita la conducta problema, con la que además va a poder ganar dinero, pues por un lado puede aumentar el deseo de jugar, por otro puede causar cierta sorpresa, sobre todo, en los familiares. Se hace necesario justificar su utilización y resaltar que jugar en una situación controlada no conlleva riesgo de cara a incitar al paciente a seguir jugando.

c) Este procedimiento, por su propia naturaleza, requiere unos recursos considerables. Por un lado el equipamiento necesario (máquinas u otros juegos), por otro un tiempo amplio (realización más evaluación de los resultados), por lo que parece difícil su utilización en las condiciones habituales de juego (casinos, establecimientos de restauración...), lo que en la práctica ha limitado su uso al laboratorio.

d) Finalmente, además de los costos señalados, se centra en identificar los pensamientos durante el juego, pero en muchos casos sería conveniente identificar éstos en períodos previos o posteriores al propio juego, incluso en períodos dilatados, siendo esas situaciones difíciles de abordar con este procedimiento.

5.3. CUESTIONARIOS E INVENTARIOS

En el año 1994 se crea *The Gambling Attitude and Beliefs Survey (GABS)*, por el equipo de investigadores de Breeny Zuckerman, de la universidad de Delaware. Éste inventario consta de 35 ítems con cuestiones centradas en los aspectos cognitivos considerados relevantes por su influencia en las conductas de juego, incluyendo volver a jugar para perseguir ganancias. Las respuestas se registran en una escala likert de cuatro puntos que van desde 'muy de acuerdo' a 'en desacuerdo'. La escala GABS se construyó para abordar una amplia gama de sesgos cognitivos, creencias irracionales y actitudes valoradas positivamente sobre los juegos de azar. Además, también evalúa información sobre el grado de excitación subjetiva y el entusiasmo experimentado a través de los juegos de azar. Puntuaciones más altas indican que el juego hace sentir emoción al sujeto y que la suerte y las estrategias (aunque sean ilusorias) son importantes para él. Es fundamental señalar que el GABS fue creado como una medida de las actitudes y creencias sobre los juegos de azar en personas que juegan de manera regular. En consecuencia, el GABS sólo ha sido probado en, y es apto para, personas que informan haber utilizado con cierta

asiduidad algunos juegos de azar. El coeficiente de Alfa de Chronbach para la escala global en jugadores es de 0.91. Un problema fundamental de este instrumento es que no está publicado.

En ese mismo año, en España, el grupo de Echeburua y colaboradores desarrollan una herramienta para la identificación y evaluación de los sesgos cognitivos en el juego, el *Inventario de pensamientos sobre el juego* (Echeburua y Baez 1994). Consiste en un listado de 27 ítems que están dirigidos a detectar los pensamientos irracionales de los jugadores patológicos. El inventario consta de 4 subescalas aunque solo las dos primeras contribuyen a la puntuación total, por ello el rango total del inventario está comprendido entre 0 y 21 puntos. La primera subescala compuesta por 15 ítems y con un rango de puntuaciones que oscila de 0-15, detecta los sesgos cognitivos que presenta el jugador en relación con la conducta de juego. La segunda, compuesta por 6 ítems y con un rango de puntuaciones que oscila de 0-6, detecta los sesgos cognitivos que presenta el jugador en relación con su percepción del problema de juego. La tercera subescala, compuesta de 6 ítems, con rango de 0-6, proporciona información sobre el estilo atribucional y el locus de control del jugador respecto a su problema de juego y a la posibilidad de superarlo. La cuarta subescala va dirigida a que el jugador describa los pensamientos que tiene antes, durante y después de jugar (3 preguntas abiertas). Ejemplo de ítems: "Tengo un sistema para ganar en el juego", "Pienso que si juego el tiempo suficiente recuperare mis pérdidas", "Creo que ganar es una cuestión de suerte más que de probabilidad". Este inventario ha mostrado una aceptable capacidad de detección de los sesgos cognitivos que presentan los jugadores. La comparación de las puntuaciones de los jugadores con las de la población normal muestra que las puntuaciones de los jugadores son significativamente más altas (Fernández-Montalvo y Echeburúa, 1997).

En el año 2002 se crearon varios instrumentos que median sesgos cognitivos, el Gambling Passion Scale (GPS) desarrollado por Rousseau et al. (2002), el Video Gaming Device Instrument (VGDI) desarrollado por Pike (2002) y el Gambling Beliefs Questionnaire (GBQ) desarrollado por Steenbergh et al. (2002).

El Gambling Passion Scale (GPS) es una escala de 10 ítems, creada con el objetivo de medir las pasiones individuales hacia el juego. Consta de dos subescalas que miden "pasión obsesiva", entendida como una fuerza interna que presiona a un individuo a involucrarse en algún tipo de conducta (ejemplo de ítems: no puedo vivir sin este juego, soy emocionalmente dependiente de este juego, tengo dificultad para controlar mi juego) y "pasión en armonía", entendida como una motivación que permite al individuo elegir con libertad si quiere involucrarse en una actividad (ejemplo de ítems: este tipo de juego está en armonía con otras actividades en mi vida,

este juego me permite vivir una variedad de experiencias) cada una de ellas con 5 items. Tiene adecuados índices de fiabilidad y validez, aunque no ha sido utilizada para investigaciones.

El *Video Gaming Device Instrument (VGDI)* es un instrumento de 45 ítems dicotómicos, comprendidos en dos escalas diferentes una que mide cogniciones y emociones mientras se juega (escala de intereses) y otra que mide los efectos o consecuencias del juego (escala de efectos) para jugadores de videojuegos. Ejemplos de ítems: Creo que mi nivel de habilidad en el juego influye en mis victorias, Creo que algunos de mis comportamientos en el juego aumentan mis posibilidades de ganar, Creo que podría predecir cuando la maquina esta cerca de dar dinero, cuando “está caliente”, El día que me siento con suerte, quiero jugar más. El coeficiente de Alfa de Chronbach para la escala global es alto (0.91), el Alfa de Chronbach para las subescalas es 0.91 para la escala de intereses y 0.90 para la escala de efectos.

El *Gambling beliefs questionnaire (GBQ)* es un instrumento autoaplicado que mide dos de los constructos cognitivos más relevantes relacionados con el juego: la creencia en la suerte (13 ítems) y la ilusión de control (8 ítems). Consta de 21 ítems tipo likert con 7 posibilidades de respuesta, desde totalmente de acuerdo a neutral o totalmente en desacuerdo, alcanzando mayores puntuaciones mayores creencias en distorsiones relacionados con el juego. Ejemplos de ítems son: Pienso en el juego como un reto, Mis elecciones o acciones afectan al juego al que estoy apostando, Es importante que recuerde como consigo ganar en las partidas, para así poder replicar en el futuro mi comportamiento y seguir ganando, Tengo una técnica de “suerte” que uso cada vez que apuesto. Es un instrumento capaz de discriminar entre jugadores con problemas y sin problemas. El coeficiente de Alfa de Chronbach para la escala global es 0,93, el Alfa de Chronbach para las subescalas es 0.90 para la escala de suerte y 0.84 para la de ilusión de control. Es el instrumento más replicado para la evaluación de sesgos cognitivos en toda la literatura internacional.

Aunque estas escalas reportaron buena consistencia y validez, también se las señalan varias limitaciones. En primer lugar, el VDGI aunque es cierto que incluye algunos elementos para evaluar sesgos cognitivos también incluye elementos para evaluar las emociones / sentimientos y comportamientos relacionados con la conducta de juego problemática y su problema fundamental radica en que no tiene subescalas separadas para medir los tres dominios (es decir, comportamientos, sesgos cognitivos y emociones / sentimientos relacionados con el juego patológico). Unido a este problema además hay que añadir que el VGDI está muy restringido en la evaluación del juego patológico, puesto que solo evalúa problemas relacionados con los videojuegos.

En segundo lugar, el GBQ, que como se ha descrito se desarrolló para evaluar las creencias de los jugadores en 21-items, mide fundamentalmente dos subescalas estrechamente relacionadas con el juego (suerte e ilusión de control), pero como se ha expuesto en el capítulo anterior hay muchas más distorsiones en el juego, es más ni siquiera mide una de las consideradas más importantes (azar autocorrectivo, falacia del jugador). Por otro lado no permite diferenciar entre jugadores problema y jugadores patológicos. Por último, ninguna de estas escalas se examinó usando análisis factoriales confirmatorios (CFA).

En 2003 aparecen el *The Informational Biases Scale* (IBS), el *Gambling Beliefs Questionnaire* (GBQ-2) y en 2004 el instrumento *The Gambling Related Cognitions Scale* (GRCS) como instrumento de auto-informe y que abarcaba un rango más amplio de evaluación de sesgos cognitivos relacionados con el juego.

The Informational Biases Scale (IBS) desarrollado por Jefferson y Nicki (2003), se creó con el propósito de medir algunas de las distorsiones cognitivas implicadas en el juego como la ilusión de control, la falacia del jugador, la correlación ilusoria y el heurístico de probabilidad, fundamentalmente en jugadores de máquinas recreativas. Está compuesto por 25 ítems tipo likert de 0 a 7, desde el totalmente en desacuerdo hasta el totalmente de acuerdo. Ejemplos de ítems son: Creo que algunas máquinas me obstaculizan ganar porque están programadas para producir menos victorias de lo normal, Prefiero usar máquinas recreativas con las que ya estoy familiarizado que jugar con una que nunca he usado antes, Las posibilidades de ganar son mayores si se juega en una máquina que no ha dado premio en mucho tiempo...La obtención de mayores puntuaciones señala un mayor problema de juego patológico. El coeficiente de Alfa de Chronbach para la escala global es 0,92, y para cada ítem el rango fluctúa entre 0,40 a 0,80. A destaca de este instrumento la correlación que muestra con el SOGS (0,48), NODS último año(0,47) y NODS toda la vida(0,38). Aunque este instrumento resulta de utilidad para la detección de una amplia gama de distorsiones cognitivas, presenta la limitación de estar concebido para jugadores de máquinas recreativas, por lo que resulta difícil su uso en jugadores de otros juegos de azar.

El *Gambling Beliefs Questionnaire* (GBQ-2) elaborado por Joukhador, MacCallum y Blaszczynski, (2003) es un instrumento que consta de 65 ítems con una escala tipo likert de 5 puntos. El cuestionario incluye 12 subescalas, cada una para una distorsión: Ilusión de control (9 ítems), creencias erróneas sobre la posibilidad de ganar (4 ítems), la falacia del jugador (12 ítems), superstición (8 ítems), control sobre el deterioro (5 ítems), "perder por poco" (3 ítems), sesgo de memoria (3 ítems), evaluación sesgada de los resultados (7 ítems), estado positivo (3 ítems), Socorro (5

artículos), valorar el dinero como la solución a los problemas (4 ítems), y negación (2 ítems). La escala global presenta una buena fiabilidad, el coeficiente de Alfa de Chronbach para la escala global es 0.97 (aunque no se señalan los índices de fiabilidad de las subescalas). El instrumento muestra diferencias entre los grupos según la gravedad de los problemas de juego. Los jugadores con problemas, a quien Joukhador et al. (2003) rigurosamente definió como aquellos jugadores con puntuaciones mayores a 10 en el SOGS, obtuvieron puntuaciones más altas que los jugadores sociales en todas las subescalas, excepto en la escala de negación. Estudios posteriores utilizan una versión revisada de este instrumento con 48 ítems (Moodie, 2007), que carece de validación, así como una versión más breve de 24 ítems (Moodie, 2008). La versión de 24 ítems utiliza un modelo de cinco factores, con seis puntos cada uno, para las categorías de Afrontamiento, Control ilusorio, y la Ilusión de Control, Esta versión abreviada correlaciona significativamente con el SOGS (0.58) y mostró buena fiabilidad interna (Alfa de Chronbach 0.89).

The Gambling Related Cognitions Scale (GRCS), creada por Raylu y Oei (2004), en la Universidad de Queensland (Australia), con el objetivo de medir de manera adecuada los diferentes sesgos cognitivos que tienen los jugadores patológicos. Está compuesta por 23 ítems que miden cinco factores: Ilusión de control (interpretative control bias, GRCS IB), Ilusión de control (ilusión of control, GRCS IC), predicción de resultados (predictive control, GRCS P), expectativas hacia el juego (gambling related expectancies, GRCS GE) e incapacidad percibida para controlar el juego (perceived inability to stop gambling, GRCS IS). Estas escalas suponen el 70% de la varianza de la escala. El coeficiente de Alfa de Chronbach para la escala global es alto (0.93), el Alfa de Chronbach para las subescalas fluctúa entre 0.77-0.91. Es un instrumento adecuado para medir distorsiones cognitivas en jugadores sociales (no en muestra clínica).

Posteriormente en el año 2005 aparece *The Perceived personal luck scale (PPLS)* elaborada por Wohl, Young, y Hart, (2005). El instrumento en sí, es una versión de la GBQ de Steenbergh del 2002 (antes descrito) que consta de 10 ítems con una escala tipo likert de 5 puntos y que evalúa la creencia sobre una habilidad orientada al juego. La escala es capaz de diferenciar a jugadores de alto y bajo riesgo de juego problemático. El coeficiente de Alfa de Chronbach para la escala global es alto, 0.90.

En 2013 aparece una versión reducida del *The Gambling Attitude and Beliefs Survey (GABS-23)* desarrollada por Boulou et al. (2013) una herramienta de evaluación útil para investigar el efecto de las creencias irracionales y las actitudes de los jugadores patológicos y sociales. Se puede utilizar en estudios de investigación

sobre los juegos de azar, y en la práctica clínica, con el fin de evaluar la eficacia de las intervenciones terapéuticas. Está compuesta por 23 ítems tipo likert con 4 opciones de respuesta (desde completamente de acuerdo a completamente en desacuerdo) que evalúan 5 subescalas (estrategia, persecución de ganancias, actitudes, suerte y emociones). Ejemplos de ítems son: Es importante tener confianza cuando estoy apostando, llevo un amuleto que me da suerte cuando juego, Para la ruleta hace falta más habilidad que para jugar a la lotería, Si he tenido suerte últimamente, me arriesgo más en mis apuestas. Los resultados indican que esta nueva versión es una herramienta válida y útil para identificar a modo de screening sesgos cognitivos relacionados con el juego, emociones y actitudes entre los jugadores con problema y los jugadores sin problemas. El coeficiente de Alfa de Chronbach para la escala global es (0.93), el Alfa de Chronbach para las subescalas fluctúa entre 0.69 y 0.84.

Unido a todos estos instrumentos, y para finalizar la revisión de lo publicado hasta la fecha en cuanto a métodos de evaluación de sesgos cognitivos en el juego, se destaca un metanálisis realizado por Adam S. Goodie y Erica E. Fortune de la Universidad de Georgia en 2013, donde recogen los instrumentos anteriormente presentados aquí. Entre otras cosas, en esta revisión destacan que las dos ilusiones más estudiadas son la ilusión de control y la falacia del jugador o azar autocorrectivo. Como se ha visto en el capítulo anterior son dos de las más relevantes o al menos más consideradas en relación al desarrollo de problemas de juego, pero esto no quiere decir necesariamente que sean las más prevalentes en jugadores patológicos, que predigan más problemas de juego patológico, ni que haya que focalizarse en éstas en exclusiva en el tratamiento. En esta dirección este estudio sí señala que la falacia de jugador es la distorsión en la que en el futuro habrá que fijarse más, a la hora de evaluar y sobre todo de aplicar un buen tratamiento cognitivo para problemas de juego. En esta revisión metanalítica también se destaca que en varios de los instrumentos que incluyen subescalas se reflejan distorsiones que están etiquetadas por sus autores con diversos nombres, sin embargo señalan cuatro distorsiones comunes que se pueden identificar entre las subescalas: ilusión de control, la falacia del jugador, evaluación sesgada de los resultados y la correlación ilusoria, todas ellas ya descritas con anterioridad en este trabajo. Unido a lo anterior, este metanálisis critica el hecho de que varios de estos instrumentos apenas han sido replicados en investigaciones posteriores a su desarrollo.

En España, Labrador y Mañoso (2006) han desarrollado el *Inventario de distorsiones sobre el juego*. Este instrumento, desarrollado especialmente para medir las distorsiones en jugadores de máquinas recreativas, consta de 38 ítems dirigidos a medir las 8 distorsiones que la literatura ha señalado como más relevantes: 1. Ilusión

de control (4 ítems); 2. Consideración de la suerte como responsable de los resultados (5 ítems); 3. Predicción de resultados (5 ítems); 4. Consideración del azar como proceso autocorrectivo (5 ítems); 5. “perder por poco”(4 ítems); 6. Correlación ilusoria o supersticiosa (4 ítems); 7. Evaluación sesgada de los resultados (fijación en las frecuencias absolutas) (4 ítems); 8. Personificación de la máquina (7 ítems). Se puntúa mediante una escala likert de 5 puntos, desde Totalmente de acuerdo (5) a Totalmente en desacuerdo (1). Permite identificar no solo la presencia de la distorsión sino también la intensidad o magnitud de esta creencia. (En el anexo 2 Se incluye este inventario así como las normas de corrección).

Tabla 5.2. Ventajas e inconvenientes del método de pensar en voz alta y los autoinformes.

Método pensar en voz alta	Autoinformes
Momento de medida; durante el juego	Momento de medida: antes o después del juego
Abierto a cualquier información	Información cerrada
Sensible a las diferencias individuales	Estándar para todas las personas
Refleja la presencia de sesgos en un momento, no el grado de creencia en ella	Refleja intensidad más que presencia
Alto coste	Bajo coste
Subordinado a la situación de juego	Independiente de la situación de juego

En resumen, la entrevista y los autorregistros, aunque no se han abordado expresamente dado que no tienen más características específicas que su contenido, son procedimientos que pueden servir de ayuda en la evaluación, si bien con las limitaciones que supone, además del intento sistemático de ocultar o alterar la información de los jugadores, el que muchos de los pensamientos irracionales no sean identificados como tal por los jugadores que los considera “adecuados”. Por eso los autorregistros suelen ser un instrumento más útil una vez que ya ha avanzado el tratamiento y la persona ha aprendido a identificar y detectar sus pensamientos irracionales.

Respecto a los otros dos procedimientos, en la tabla 5.2 se señalan ventajas e inconvenientes de cada uno de ellos. Hay tener en cuenta que son procedimientos que miden aspectos diferentes del comportamiento de los jugadores. De hecho cuando se han comparado ambos métodos las correlaciones oscilaban entre .228 y .588 (Labrador y Mañoso, 2006). Parece evidente que sus diferencias son importantes. Considerando ventajas e inconvenientes, al final parece que las dificultades y costos

del método de pensar en voz alta hace que, salvo en condiciones de investigación y en laboratorio, se recurra de forma más habitual al uso de inventarios y cuestionarios.

Tabla 5.3. Correlaciones entre el método de pensar en voz alta y el *Inventario de distorsiones sobre el juego* (Labrador y Mañoso, 2006)

Pensar en voz alta Inventario	Frecuencia Frases Irracionales	Tasa Producción Irracionalidad	Tasa Relativa Irracionalidad
Factor 1 <i>Ilusión De Control</i>	,352**	,357**	,228**
FACTOR 2 <i>Representatividad</i>	,468**	,588*	,347**
FACTOR 3 <i>Predicción De Resultados</i>	,393**	,517**	,359**
Puntuación Total	,465**	,572**	,367**

CAPITULO 6: OBJETIVOS Y MÉTODO

6.1.- Justificación del estudio

6.2.- Objetivos

6.3.- Hipótesis

6.4.- Método

6.1 JUSTIFICACION DEL ESTUDIO

En la revisión de la literatura se ha puesto de relieve la importancia de diferentes variables en el desarrollo y mantenimiento de las conductas de juego así como su relación con la presencia de problemas de juego. Se ha señalado la importancia de algunos factores, entre ellos variables sociodemográficas, implicación en el juego y en especial los factores cognitivos, actitudes hacia el juego y sesgos o distorsiones cognitivas.

La mayoría de los estudios en los que se ha puesto de relieve estos aspectos han sido trabajos realizados con muestras relativamente reducidas, bien fueran muestras clínicas o bien muestras análogas, a excepción de los trabajos más recientes, entre ellos los de Tang y Wu (2011 y 2012) o Bowden-Jones y Sanju (2015).

En la mayor parte de los casos se ha tratado de identificar, bien la presencia de estos aspectos cognitivos en personas “normales” (sin problemas de juego), bien en muestras de personas con problemas de juego, bien comparando ambos tipos de grupos. Pero los grupos han venido seleccionados por estas condiciones: jugar o no jugar, o jugar sin problemas versus jugar con problemas. Además en esta selección se han utilizado criterios con frecuencia diferentes (jugadores esporádicos, jugadores habituales, jugadores con problemas de distintos tipos, jugadores que cumplan criterios de categorías psicopatológicas, diferentes instrumentos de cribado o diagnóstico...), lo que dificulta establecer con precisión el alcance de los resultados.

Con todo los resultados al respecto de la importancia de los aspectos cognitivos en relación con el juego son bastante claros: todas las personas presentan alteraciones (distorsiones o sesgos) cognitivas mientras juegan, y tantas más cuanto mayores sean los problemas de juego. Pero también otras variables, no sólo el tipo de jugador, parece mostrar capacidad para explicar la presencia de alteraciones cognitivas con respecto al juego, entre ellas algunas variables sociodemográficas, el tipo de juego, el grado de implicación. Ciertamente que algunos de estos datos son un tanto anecdóticos o colaterales al estudio central, de forma que la posibilidad de generalizar los resultados resulta a veces limitada.

Además, con frecuencia estos datos están recogidos cuando los jugadores están jugando. Sin duda es muy importante ver si en situaciones de juego están presentes estos pensamientos, pero si realmente son relevantes para llevarlos a jugar y en especial jugar de forma problemática, también deben estar presente fuera de situaciones de juego. De hecho, si la diferencia en la presencia de distorsiones cognitivas entre jugadores sin y con problemas solo se diera en situaciones de juego, difícilmente podrían explicar por qué los jugadores con problemas, a diferencia de los sin problema, se acercan a jugar reiteradamente. Si las diferencias no aparecen hasta que se está jugando no tendrían por qué acudir más a jugar unos que otros.

Adicionalmente, el uso de muestras clínicas y/o grupos de comparación con éstas, suele presentar el problema de que las personas que acuden en demanda de ayuda no se sabe bien a qué población representa, y lo mismo sucede cuando se hace un grupo de comparación que tenga características similares.

Una alternativa de investigación diferente es partir del estudio de una población general con una muestra amplia y representativa, y ver qué aparece en ésta. Lógicamente si la muestra es amplia y representativa, y se aplica un instrumento de cribado adecuado, tendrá que aparecer un porcentaje de personas que juega, y entre éstas algunas con problemas de juego de diferente intensidad. En este sentido sería deseable que siguiendo clasificaciones diagnósticas (p.ej.: DSM-IV-TR o DSM-5) poder discriminar quienes juegan sin problemas, de quienes juegan y están en riesgo, cumplen criterios de jugador problema y jugador patológico. Los datos obtenidos así, si tendrían una clara generalización a la población de referencia.

En esta muestra amplia se podrá estudiar si la presencia de problemas de juego (tipo de jugador) puede explicarse a partir de variables sociodemográficas, tipos de juego a los que juega, presencia de actitudes hacia el juego, presencia de distorsiones sobre el juego, e implicación en el juego.

Alternativamente se puede hacer un análisis de las actitudes hacia el juego y ver cómo aparecen en la población general, analizar si hay diferencias al respecto en los grupos de personas con problemas de juego. También si estas diferencias pueden explicarse por medio de variables sociodemográficas, tipos de juego a los que juega, tipo de jugador e implicación en el juego, incluso por la presencia de distorsiones cognitivas.

Asimismo, hacer un análisis de las distorsiones o sesgos sobre el juego y ver si éstas pueden explicarse por medio de variables sociodemográficas, tipos de juego a los que juega, tipo de jugador o e implicación en el juego, incluso por la presencia de actitudes o consideraciones hacia el juego.

Esta alternativa es la que se ha seguido en el presente trabajo.

6.2 OBJETIVOS

- 1.- Identificar la presencia de diferentes tipos de jugadores en función de su participación en juegos de azar y la presencia de problemas asociados a este juego.
- 2.- Identificar si los diferentes tipos de jugadores pueden explicarse a partir de variables sociodemográficas, tipos de juego a los que juega, presencia de actitudes hacia el juego, presencia de distorsiones sobre el juego, e implicación en el juego.
- 3.- Identificar la presencia de actitudes diferenciales hacia el juego en la población general, y si pueden explicarse a partir de variables sociodemográficas, tipos de juego a los que juega, tipo de jugador o e implicación en el juego, incluso por la presencia de distorsiones cognitivas.
- 4.- Identificar la presencia de distorsiones o sesgos sobre el juego y si pueden explicarse a partir de variables sociodemográficas, tipos de juego a los que juega, tipo de jugador o e implicación en el juego, incluso por la presencia de actitudes o consideraciones hacia el juego.

6.3 HIPÓTESIS

Este trabajo en gran parte es un trabajo exploratorio lo que limita la pertinencia de hipótesis específicas en algo que debe resultar descriptivo. No obstante en una parte relevante del mismo sí parece adecuada la formulación de hipótesis, pues a partir de la literatura revisada es de esperar una determinada tendencia de los resultados. Se formularán hipótesis al respecto de esta parte.

Hipótesis 1.- *Respecto al tipo de jugadores, divididos en (1) no jugadores, (2) jugadores sin problemas, (3) jugadores en riesgo, (4) jugadores problema y (5) jugadores patológicos.*

-Hipótesis 1.1. Los hombres presentarán más problemas de juego que las mujeres, es decir más jugadores problemas (4) y patológicos (5).

Hipótesis 1.2. Conforme disminuye el nivel de estudios aumentarán los problemas de juego, es decir más jugadores problemas (4) y patológicos (5).

Hipótesis 1.3. No aparecerán diferencias en la frecuencia de los problemas de juego, es decir jugadores problemas (4) y patológicos (5), en función de las demás variables sociodemográficas: edad, estado civil, situación laboral, profesión, ingresos personales o familiares.

Hipótesis 1.4 Los problemas de juegos (tipo de jugador 1 al 5) serán diferentes en función del tipo de juego al que se juegue.

Hipótesis 1.5. Conforme aumenten los problemas de juego, aumentarán las actitudes positivas respecto al juego

Hipótesis 1.6. Conforme aumenten los problemas de juego (tipo de jugador 1 al 5), las actitudes negativas respecto al juego disminuirán

Hipótesis 1.7.- Conforme aumenten los problemas de juego (tipo de jugador 1 al 5), las distorsiones cognitivas sobre el juego aumentarán

Hipótesis 1.8. Conforme aumenten los problemas de juego (tipo de jugador 1 al 5), aumentará la implicación en el juego

Hipótesis 2.- Respecto a las actitudes sobre el juego, divididas en positivas y negativas

Hipótesis 2.1. Los hombres presentarán más actitudes positivas y menos negativas respecto al juego que las mujeres.

Hipótesis 2.2. No aparecerán diferencias en las actitudes, positivas y negativas, en función de las demás variables sociodemográficas: edad, estado civil, nivel de estudios, situación laboral, profesión, ingresos personales o familiares.

Hipótesis 2.3 Las actitudes sobre el juego, positivas y negativas, serán diferentes en función del tipo de juego al que se juegue.

Hipótesis 2.4. Conforme aumente la implicación en el juego aumentarán las actitudes positivas respecto al juego y disminuirán las negativas

Hipótesis 2.5.- Conforme aumenten las distorsiones sobre el juego aumentarán las actitudes positivas respecto al juego y disminuirán las negativas

Hipótesis 3.- Respecto a las distorsiones o sesgos cognitivos sobre el juego

Hipótesis 3.1. Los hombres presentarán más sesgos cognitivos sobre el juego que las mujeres.

Hipótesis 3.2. No aparecerán diferencias en los sesgos cognitivos en función de las demás variables sociodemográficas: edad, estado civil, nivel de estudios, situación laboral, profesión, ingresos personales o familiares.

Hipótesis 3.3 Las distorsiones cognitivas sobre el juego serán diferentes en función del tipo de juego al que se juegue.

Hipótesis 3.4. Conforme aumente la implicación en el juego aumentarán las distorsiones cognitivas sobre el juego.

6.4 MÉTODO

6.4.1 Diseño

Estudio epidemiológico prospectivo de un grupo con un momento de medida.

6.4.2 Participantes

Número de participantes: 3.000 personas residentes en España con edades comprendidas entre los 18 y los 81 años fueron seleccionados para responder a una encuesta sobre el juego en España.

Selección de los participantes: Con el objetivo de que los datos fueran representativos de la realidad de España, y también de cada Comunidad y Ciudad Autónoma, la selección de los sujetos se realizó mediante un muestreo aleatorio estratificado por Comunidades Autónomas (CCAA), con afijación a proporción de 100 entrevistas por CCAA y 25 en cada ciudad autónoma, más el porcentaje correspondiente al peso de cada CCAA (calculados según datos del Censo de Población y viviendas 2011 del INE).

La selección de los entrevistados en cada CCAA se llevó a cabo mediante un muestreo aleatorizado en la calle ateniéndose al siguiente procedimiento:

1º se procedió a la identificación de los municipios para la recogida de información, estableciéndose 195 puntos de muestreo ateniéndose a las cuotas establecidas por CCAA.

2º Se estableció el número de entrevistas a realizar en cada uno de los puntos de muestreo según género y edad

3º Se establecieron los lugares específicos en los que realizar la recogida de información.

4º Ubicados en esos lugares específicos los entrevistadores realizaron una selección aleatoria de las personas a entrevistar ateniéndose a las características del muestreo (género y edad).

Error muestral: $\pm 1,83\%$ para el total de la muestra para un nivel de confianza del 95,5% (2sigma) y bajo el supuesto de máxima indeterminación donde $p=q=0,5$.

Técnica de recogida de información: entrevista personal a pie de calle.

Instrumento de recogida de información: cuestionario semi-estructurado previamente validado mediante la realización de un estudio piloto de 50 entrevistas (realizado entre el 6 y el 7 de mayo) tras el que se realizaron diversos ajustes de contenido y formato.

Fecha de trabajo de campo: 27 de mayo a 12 de junio de 2013.

6.4.3 Variables

-Variables sociodemográficas:

Se consideraron las siguientes variables sociodemográficas, evaluadas a través de las

contestaciones de los participantes a la encuesta:

Género: 2 categorías, hombre y mujer

Edad: variable continua que posteriormente se agrupó en las siguientes categorías: 18-24 años; 25-34 años; 35-44 años; 45-59 años y 60-81 años

Estado civil: 4 categorías, soltero; casado (viviendo en pareja); separado/divorciado; viudo

Nivel de estudios: 5 categorías, primarios; secundarios; bachillerato; formación profesional; Universitario

Situación laboral: 7 categorías, trabaja, en paro; baja laboral; jubilado; estudiante; ama de casa; otras.

Profesión: 9 categorías, agricultor; empresario/propietario; profesión liberal; miembro de dirección; mandos intermedios; otros empleados con trabajo de oficina; Otros empleados con trabajos fuera de oficina y obreros especializados; peones. Jornaleros, personal subalterno.

Nivel de ingresos personales (mes): 7 categorías, no tiene ingresos, menos de 600 €; entre 601-900€; entre 901-1.500€; entre 1.501-2.500 €; entre 2.501-4.000€; más de 4.000€

Nivel de ingresos de la unidad familiar (mes): 7 categorías, no tiene ingresos, menos de 600 €; entre 601-900€; entre 901-1.500€; entre 1.501-2.500 €; entre 2.501-4.000€; más de 4.000€.

Tipo de juegos:

Se consideraron 21 diferentes juegos. En algunos momentos los juegos se agruparon en tres categorías: Juegos de la Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado (SELAE); Juegos de la Organización Nacional de Juegos de España (ONCE) ; y el resto de los juegos agrupados en OTROS JUEGOS.

- a) Juegos de la SELAE: Lotería de Navidad; Lotería nacional; La primitiva; Euromilones; Bonoloto; El gordo de la primitiva; El quinigol; Lototurf; Quintuple plus; Quiniela de fútbol.
- b) Juegos de la ONCE: Cupón/cuponazo; Rascas; Eurojackpot; Superonce
- c) OTROS JUEGOS: Cartas (mus, póker, tute, etc.) apostando dinero; Bingo; Máquinas recreativas; Juego en casas de apuestas deportivas; Juegos en Casino; Videojuegos (con apuesta) Otras apuestas

Tipos de jugadores:

A partir de las puntuaciones obtenidas en la encuesta, en especial en el NODS-Clip y el NODS se establecieron 5 categorías de jugadores:

- a) No Jugadores
- b) Jugadores de bajo riesgo: juegan y no cumplen ningún criterio del NODS
- c) Jugadores de riesgo: juegan y cumplen 1 ó 2 criterios del NODS,
- d) Jugadores problema: juegan y cumplen 3 ó 4 criterios del NODS
- e) Jugadores patológicos: juegan y cumplen 5 ó más criterios del NODS

Actitudes sobre el juego:

Se evaluaron a partir de las 7 siguientes preguntas de la encuesta, que se puntuaban en una escala tipo likert de cuatro alternativas (1-nada de acuerdo; 2-poco de acuerdo; 3-muy de acuerdo; 4- totalmente de acuerdo)

1. Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo
2. Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica
3. El juego es un vicio menor
4. El juego es como una droga y a la larga uno se engancha a él
5. El Estado debería prohibir los juegos de azar
6. Los juegos de azar tradicionales son buenos y los juegos de azar modernos malos y peligrosos
7. El juego es una enfermedad difícil de curar

Distorsiones cognitivas:

La evaluación se llevó a cabo mediante las siguientes 9 preguntas que se puntuaban en una escala tipo likert de cuatro alternativas (1-nada de acuerdo; 2-poco de acuerdo; 3-muy de acuerdo; 4- totalmente de acuerdo):

1. En los juegos de azar influye la habilidad, cuanto más se practica, mejor se juega y se consiguen más premios
2. Después de un premio importante es menos probable que toque otra vez.
3. Hay que aprovechar para jugar cuando se está en racha o se tiene la suerte de cara
4. Los buenos jugadores, si persisten jugando, aunque tengan rachas malas acaban ganando dinero
5. Estar a punto de ganar es una señal de que se está más cerca de conseguirlo.
6. Creer en la suerte es una tontería, la suerte no existe
7. Si se conocen bien los juegos de azar a veces puede predecirse cuando saldrán los premios
8. A veces ocurre algo “especial” y tengo la sensación de que si juego ese día voy a ganar.
9. Si se juega el tiempo suficiente se recuperarán las pérdidas del juego.

A partir de estas 9 cuestiones se evaluaron 6 (1-6) distorsiones cognitivas relacionadas con el juego, más una puntuación (7) que recogía la suma de los valores en todas las distorsiones:

1. Ilusión de control (Preguntas 1, 9)
2. Evaluación sesgada de los resultados (Preguntas 4)
3. Correlación ilusoria (Preguntas 5,8)
4. Azar autocorrectivo (Preguntas 2)
5. Predicción de resultados (Preguntas 7)
6. Suerte como responsable de los resultados (Preguntas 3, 6 –inversa-)
7. Sumatorio total de las distorsiones (Todas las preguntas)

Implicación en el juego:

Como medidas para evaluar la implicación en el juego se han considerado las siguientes:

- Tiempo empleado en jugar por semana: 4 categorías, menos de 1 hora; de 1-5 horas, de 5-10 horas; más de 10 horas.
- Percepción del tiempo que dedican a jugar: 4 categorías, poco; regular; mucho y excesivo
- El gasto en euros el último mes: 6 categorías, 0 a 29€; 30 a 59€; 60 a 119€; 120 a 299€; 300 a 599€; 600€ o más
- El gasto promedio en euros al mes el último año: 6 categorías, 0 a 29€; 30 a 59€; 60 a 119€; 120 a 299€; 300 a 599€; 600€ o más
- Percepción del gasto que dedican a jugar: 4 categorías, poco; regular; mucho y excesivo
- Con quien juegan: tres categorías, solos; acompañados por una persona; en grupo.

6.4.4 Instrumentos:

Para la evaluación de todos los aspectos incluidos en el estudio se desarrolló una encuesta por parte de un grupo de 5 profesionales españoles expertos en temas de juego patológico y psicología clínica, 3 de ellos catedráticos de Universidad, un titular y la autora de este trabajo. La encuesta consta de tres secciones, de las cuales solo las dos primeras guardan relación con este trabajo. La encuesta completa se incluye en el anexo 1.

- (1) La primera sección recoge información para el *control por cuotas*, esto es, para la determinación de los criterios de inclusión y el ajuste al sistema de muestreo

establecido. En esta sección se evalúan las siguientes variables: edad, género, ciudad, provincia y comunidad autónoma de residencia.

- (2) La segunda sección se centra en la valoración de las conductas relacionadas con los distintos juegos de azar. Se evalúan la participación en 21 juegos de azar, las variables de la implicación en el juego descritas, las consideraciones sobre el juego y su control por el azar, los tipos de jugadores, más otros aspectos no relevantes para este trabajo. Para la evaluación y detección de los problemas de juego (jugadores en riesgo, jugadores problema y jugadores patológicos), de acuerdo con las categorías establecidas por el DSM-IV-TR (APA, 2000), se utilizó el NODS (*NORC DSM-IV Screen for Gambling Problems*) de Gernstein et al. (1999), adaptado en España por Becoña (2004).
- (3) La última sección evalúa algunas *variables sociodemográficas*, como situación laboral, profesión, nivel de estudios, ingresos de la persona y de la unidad familiar. Además otra serie de aspectos no considerados en este trabajo.

6.4.5 Procedimiento

En primer lugar, y por encargo de la SELAE², se elaboró una encuesta inicial por parte del grupo de expertos reseñado. Tras su primera redacción se sometió a consulta de otros especialistas para establecer un modelo de encuesta provisional. Posteriormente, con este modelo provisional se encargó a la empresa Quota, especialista en encuestas sociológicas, realizar un estudio piloto con 50 participantes. Tras el estudio se revisó la encuesta por parte del grupo de expertos, asesorados también por los técnicos de la citada empresa, estableciéndose su redacción. Tras disponer de la encuesta definitiva la empresa citada procedió a realizar el trabajo de campo en las condiciones ya señaladas. Concluido este trabajo la información obtenida se volcó en una base de datos inicial. A partir de esta base de datos se ha obtenido la información que ha sido presentada en este trabajo.

6.4.6 Análisis de datos

Para la *identificación de las principales características* de los participantes, así como para su valoración de las distintas variables objeto del estudio, se utilizaron estadísticos descriptivos (medias, desviaciones típicas y porcentajes).

Para la *comparación entre los participantes en función del tipo de juego en el que*

² La autora de este trabajo y su director quieren agradecer a la SELAE, en especial a D. José Luis Sánchez por haber facilitado el uso de los datos de esta encuesta para el presente trabajo.

*participaban y en función del tipo de jugador se aplicaron pruebas de Chi-cuadrado (χ^2 o *Chi-2*) para variables nominales. Para las variables cuantitativas, se aplicaron pruebas *t-Student*, teniendo en cuenta la homogeneidad de las varianzas mediante la prueba de *Levene*, o análisis de varianza (ANOVAS), aplicando como prueba post hoc la prueba de *Scheffé*. En aquellos casos en los que el análisis implicaba comparaciones múltiples se aplicó la corrección del nivel de significación de *Bonferroni*.*

Hay que tener en cuenta que el n incluido en cada uno de los análisis puede experimentar algún tipo de variación en función de los valores perdidos para esa variable. Además en todos los análisis la opción de respuesta Ns/Nc se consideró valor perdido.

CAPITULO 7: RESULTADOS

7.1 DESCRIPCION DE LA MUESTRA GENERAL

En este primer apartado se pretende describir la muestra utilizada atendiendo a sus características sociodemográficas. Se han considerado las características sociodemográficas más habituales y también las que podrían tener una mayor relación con las conductas de juego y distorsiones cognitivas al respecto. La representación en cada uno de los grupos de estas variables se estableció de acuerdo con los datos del Instituto Nacional de Estadística (INE) de 2012, el más reciente en la fecha de la realización de la encuesta. Las variables sociodemográficas consideradas son:

- Género
- Edad
- Estado civil
- Nivel de estudios
- Situación laboral
- Profesión
- Nivel de ingresos personales/mes
- Nivel de ingresos familiares/mes

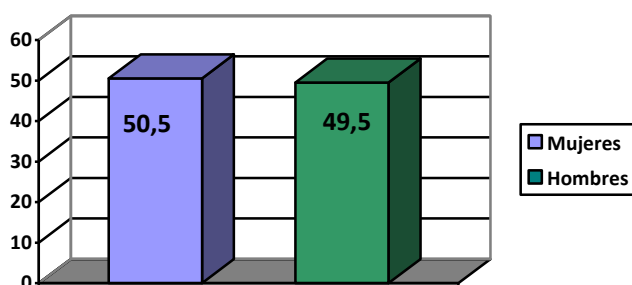
7.1.1 Género

La muestra estuvo formada por un porcentaje ligeramente mayor de mujeres: 50,5% de mujeres frente a un 49,5% de hombres.

Tabla 7.1.1 Distribución de la muestra por género

Género	Porcentaje	Frecuencia
Mujeres	50,5	1515
Hombres	49,5	1489

Figura 7.1.1 Distribución de la muestra por género



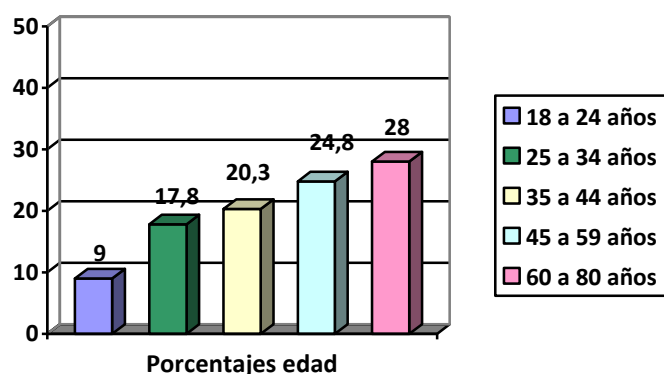
7.1.2 Edad

Se consideró a personas entre 18 años (edad a partir de la cual los juegos de azar están permitidos) y 80 años de edad. Se establecieron intervalos de 10 años de edad para agrupar los datos, salvo el primer grupo que sólo incluye un rango de 7 años y las personas mayores de 60 que incluye un rango de 20 años. El agrupamiento de sólo 7 años en el primer caso se hizo con la idea de identificar los efectos de los primeros momentos de acceso al juego y al mundo laboral. El último grupo trata de recoger una realidad similar, acceso a la tercera edad y jubilación. Dado que el muestreo estaba establecido sólo en función del número de años, esta agrupación refleja un porcentaje menor en el grupo de edades más jóvenes y mayor en el grupo de edades más avanzadas.

Tabla 7.1.2 Distribución de la muestra por edades

Edad	Porcentaje
18 a 24 años	9
25 a 34 años	17,8
35 a 44 años	20,3
45 a 59 años	24,8
60 a 80 años	28

Figura 7.1.2 Distribución de la muestra por edades



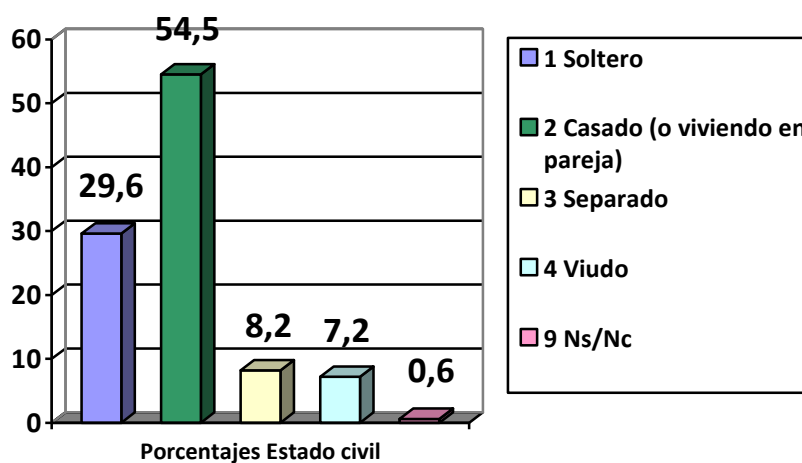
7.1.3 Estado civil

Se consideraron las categorías principales al uso, agrupando, en el apartado de “Casados”, a todos los que convivían en pareja, con independencia de las características legales de su unión. Esta categoría engloba a la mayoría (54.5%) de las personas encuestadas, seguida por la categoría de soleros (29.6%). Las categorías de separado y viudo presentan porcentajes inferiores al 10%. Se consideró la posibilidad de agruparlas pero se desechó por suponer que reflejan dos realidades diferentes, tanto por edad como por condición laboral.

Tabla 7.1.3 Distribución de la muestra por estado civil

<i>Estado civil</i>	Porcentaje	Frecuencia
1 Soltero	29,6	888
2 Casado (o viviendo en pareja)	54,5	1.634
3 Separado	8,2	245
4 Viudo	7,2	215
9 Ns/Nc	0,6	18

Figura 7.1.3 Distribución de la muestra por estado civil



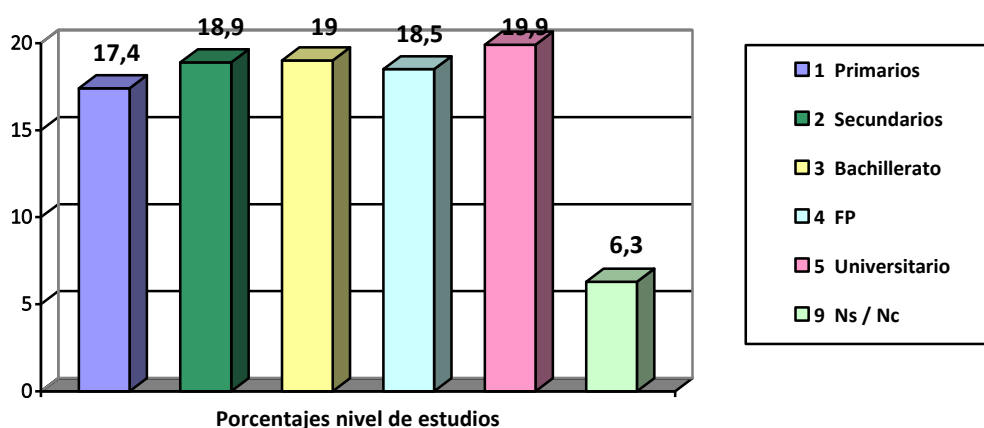
7.1.4 Nivel de estudios

La representación en las diferentes categorías, desde estudios primarios a universitarios, arroja valores muy próximos, que oscilan entre el 17,4% y el 19,9%.

Tabla 7.1.4 Distribución de la muestra por estudios

<i>Nivel de estudios</i>	Frecuencia	Porcentaje
1 Primarios	522	17,4
2 Secundarios	568	18,9
3 Bachillerato	570	19,0
4 Formación Profesional	555	18,5
5 Universitario	597	19,9
9 Ns / Nc	188	6,3
Total	3.000	100,0

Figura 7.1.4 Distribución de la muestra por estudios



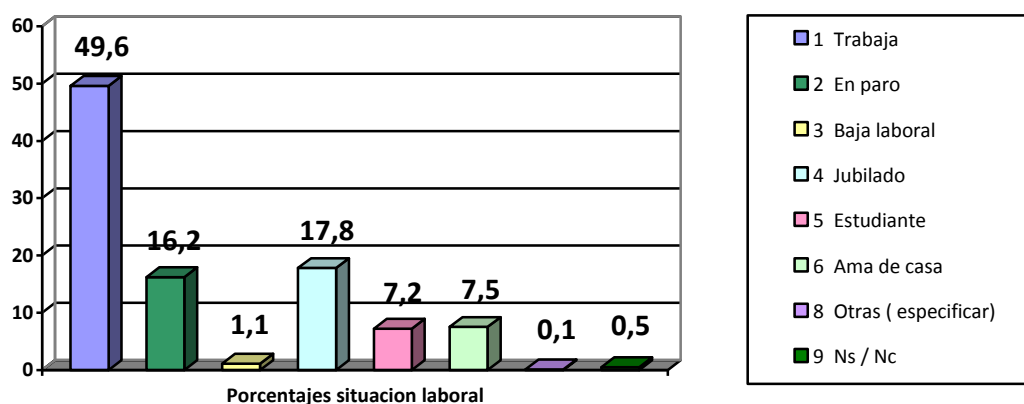
7.1.5 Situación laboral

Alrededor del 50% de los participantes están laboralmente en activo, siendo los jubilados y los parados los que aparecen como segundo y tercer grupo, en ambos casos con una representación próxima al 17%.

Tabla 7.1.5 Distribución de la muestra por situación laboral

Situación laboral	Porcentaje	Frecuencia
1 Trabaja	49,6	1.488
2 En paro	16,2	486
3 Baja laboral	1,1	33
4 Jubilado	17,8	533
5 Estudiante	7,2	217
6 Ama de casa	7,5	225
8 Otras (especificar)	0,1	3
9 Ns / Nc	0,5	15

Figura 7.1.5 Distribución de la muestra por situación laboral



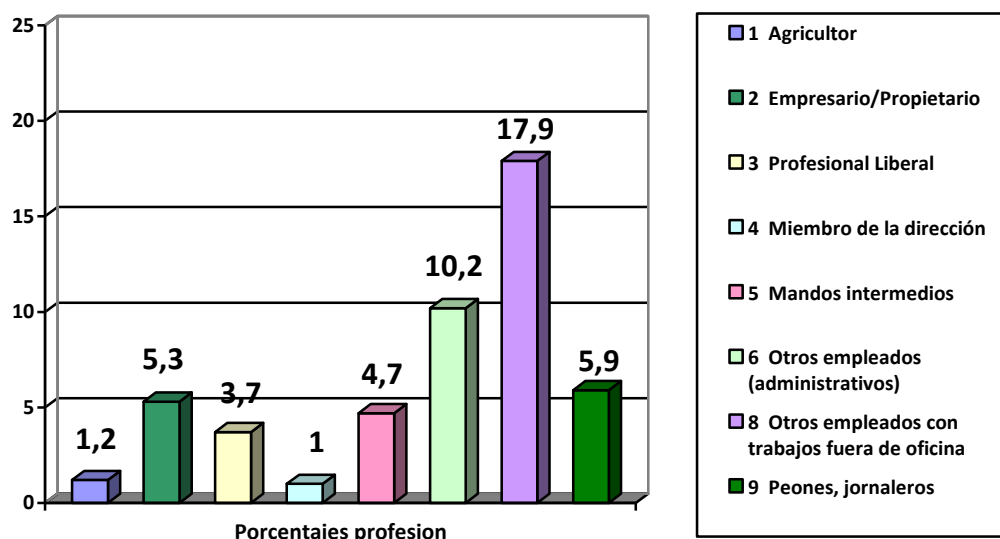
7.1.6 Profesión

Como reflejo de la realidad las personas encuestadas representan a una amplia gama de profesiones. La categoría profesional más frecuente es la incluida como “Otros empleados con trabajos fuera de oficina y obreros especializados”, con un porcentaje del 17,9%, seguida de “Otros empleados con trabajo de oficina (administrativos)” con porcentaje del 10,2%. Lógicamente alrededor del 50% de las personas de la muestra no están incluidas en estas diferentes categorías pues, tal como se señala en la tabla anterior no estaban laboralmente en activo.

Tabla 7.1.6 Distribución de la muestra por profesión

Profesión	Porcentaje	Frecuencia
1 Agricultor	1,2	36
2 Empresario/Propietario	5,3	160
3 Profesional Liberal	3,7	111
4 Miembro de la dirección	1,0	30
5 Mandos intermedios	4,7	142
6 Otros empleados con trabajo de oficina (administrativos)	10,2	305
8 Otros empleados con trabajos fuera de oficina y obreros especializados	17,9	536
9 Peones, jornaleros, personal subalterno (conserje, limpieza)	5,9	178
Total	49,9	1.498

Figura 7.1.6 Distribución de la muestra por profesión



7.1.7 Nivel de ingresos personales y de la unidad familiar

De los diferentes niveles de ingresos personales, el nivel de ingresos comprendido en el rango de 901-1500€ aparece como el más habitual, reflejándose el mismo resultado al considerar todos los ingresos de la unidad familiar (Tabla 7.1.8). Sin embargo en un porcentaje considerable (21.9%) de los casos los participantes no aportaron esa información al referirse a los ingresos propios, siendo aún mayor este porcentaje al referirse a los ingresos de toda la unidad familiar (36,6%). Destaca que casi la mitad de las personas encuestadas (44,50%) reconocen ganar menos de 901€ al mes, mientras que sólo el 1.5% reconoce ingresos por encima de los 2.500€.

Tabla 7.1.7. Distribución de la muestra por nivel de ingresos personales (mes)

<i>Nivel de ingresos personales (mes)</i>	Frecuencia	Porcentaje
1 No tiene ingresos	421	14,0
2 Menos de 600 euros	378	12,6
3 Entre 601 y 900 euros	535	17,8
4 Entre 901 y 1500 euros	735	24,5
5 Entre 1501 y 2500 euros	232	7,7
6 Entre 2500 y 4000 euros	38	1,3
7 Más de 4001 euros	5	0,2
9 Ns / Nc	656	21,9
Total	3.000	100,0

Figura 7.1.7 Distribución de la muestra por nivel de ingresos personales

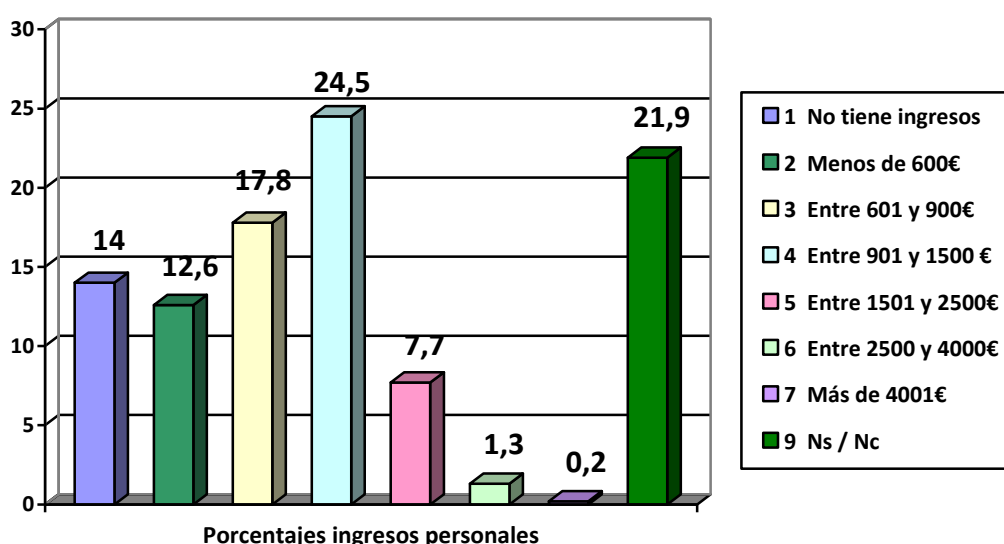
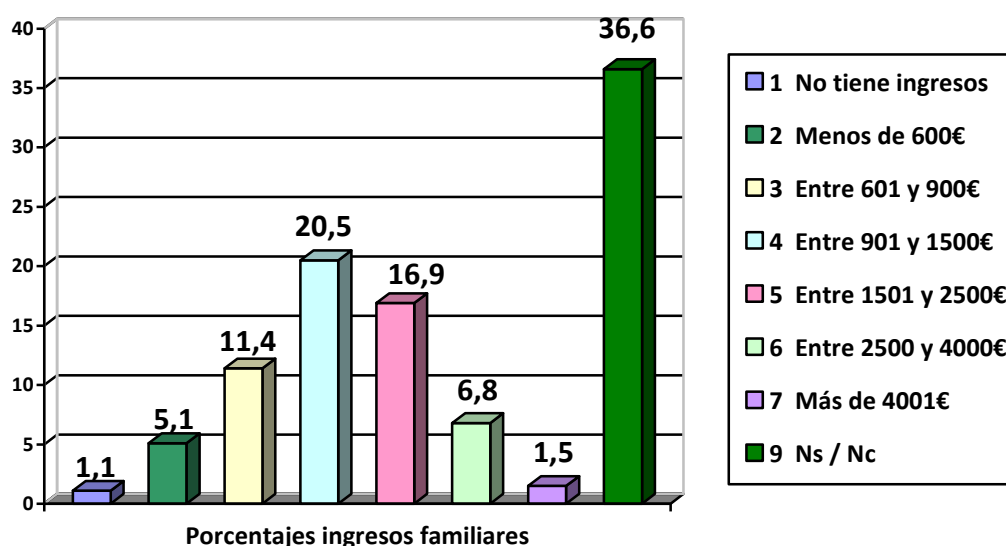


Tabla 7.1.8 Distribución de la muestra por nivel de ingresos de la unidad familiar (mes)

<i>Nivel de ingresos de la unidad familiar (mes)</i>	Frecuencia	Porcentaje
1 No tiene ingresos	32	1,1
2 Menos de 600 euros	154	5,1
3 Entre 601 y 900 euros	343	11,4
4 Entre 901 y 1500 euros	616	20,5
5 Entre 1501 y 2500 euros	508	16,9
6 Entre 2500 y 4000 euros	204	6,8
7 Más de 4001 euros	44	1,5
9 Ns / Nc	1099	36,6
Total	3000	100

Figura 7.1.8 Distribución de la muestra por nivel de ingresos de la unidad familiar (mes)



7.2 PARTICIPACIÓN EN JUEGOS DE AZAR.

En esta segunda parte se presentará la caracterización de la muestra según la frecuencia de su participación en juegos de azar y las distintas categorías sociodemográficas. Se trata de establecer si las variables sociodemográficas permiten diferenciar grupos de jugadores atendiendo a la frecuencia con la que juegan.

7.2.1 Frecuencia y modalidad de juego

De las 3000 personas entrevistadas, representativas de la población española, 2685 de ellas (el 89,5%) participan en alguno de los 21 juegos de azar evaluados en el estudio. Mientras, el 10,5% (315 personas) no participan en juegos de azar. Este dato se obtiene excluyendo del análisis el juego a la Lotería de Navidad, por sus características especiales de evento social con un contenido diferente a la mera participación en un juego de azar. Considerando también el juego a la Lotería de Navidad, se obtiene un porcentaje de juego del 100%.

El 100% de los encuestados reconoce haber jugado alguna vez a juegos de azar. Si se excluyen los que juegan solo a Lotería de Navidad, por sus especiales características de actividad social, el porcentaje de jugadores se reduce al 89,5% (prevalencia vital). La inmensa mayoría de los que juegan lo hacen de forma presencia, siendo los juegos a los que más se juegan distintos tipos de loterías (juegos en los que se adquiere un boleto y cuyo resultado depende completamente del azar).

Tabla 7.2.1 Frecuencia y porcentaje en función de jugadores y no jugadores

<i>Muestra total</i>	N	Porcentaje
Jugador	2685	89,5
No jugador	315	10,5

Figura 7.2.1 Porcentajes en función de jugadores y no jugadores

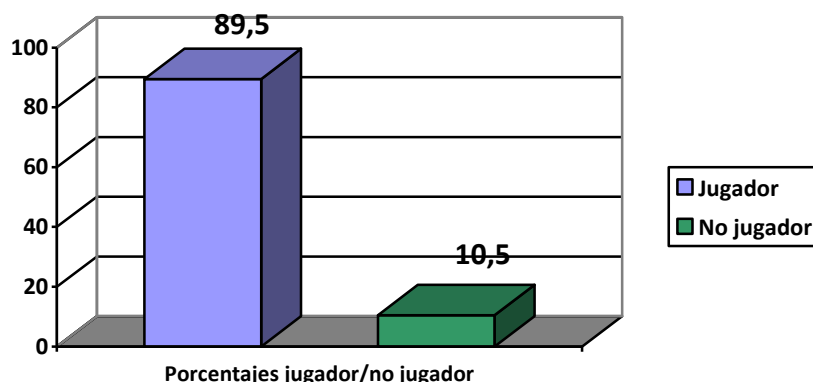


Tabla 7.2.2 Modalidad de juego entre los jugadores

<i>Modalidad de juego</i>	N = 2685	Porcentaje
No especificada	612	22,8
Solo Presencial	1957	72,9
Solo Internet	43	1,6
Ambas (presencial e Internet)	73	2,7

Figura 7.2.2 Porcentajes en función de modalidad de juego

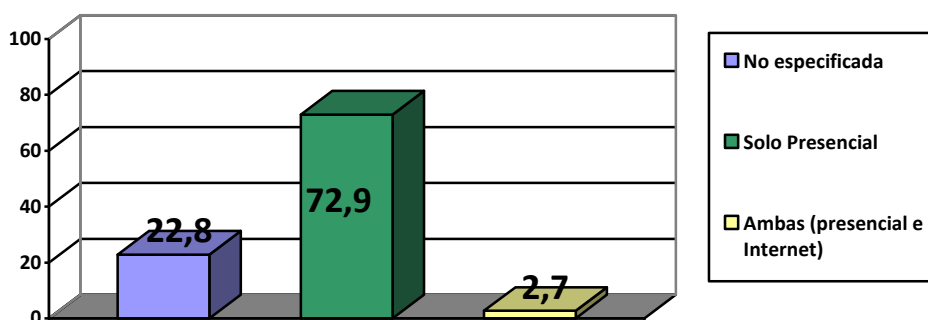
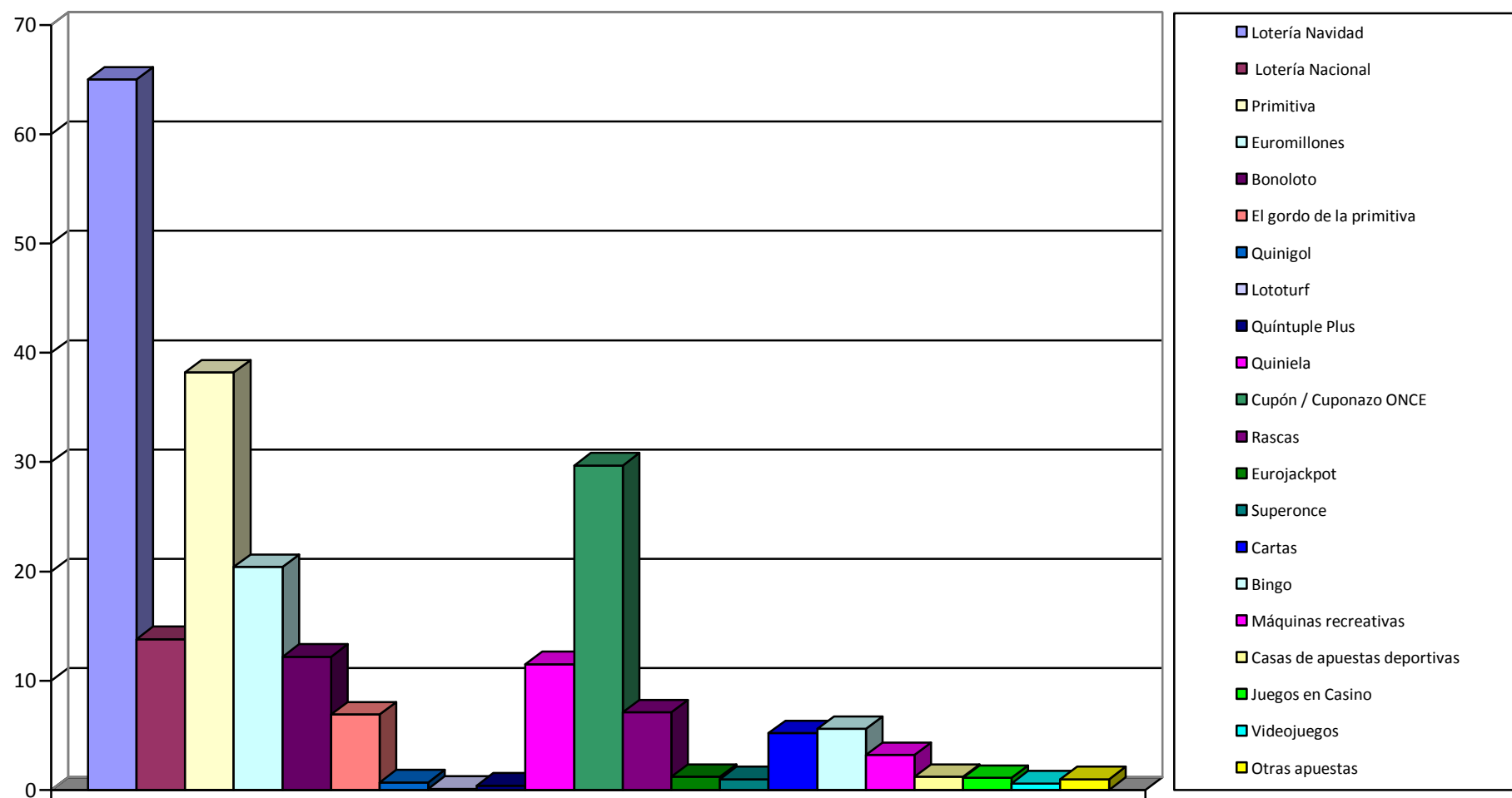


Tabla 7.2.3 Tipos de juego en que participan los jugadores

<i>Juego</i>	<i>Juego Total</i>	<i>Juego presencial</i>
JUEGOS SELAE		
Lotería de Navidad	65,0	94,7
Lotería Nacional (No lotería de Navidad)	13,8	98,3
La Primitiva	38,2	98,6
Euromillones	20,4	98,0
Bonoloto	12,2	98,6
El gordo de la primitiva	6,9	99,5
El Quinigol	0,7	
Lototurf	0,1	
Quíntuple Plus	0,4	
Quiniela de fútbol	11,5	98,7
JUEGOS ONCE		
Cupón / Cuponazo ONCE	29,7	99,8
Rascas	7,1	100
Eurojackpot	1,2	94,4
Superonce	1,0	
OTROS JUEGOS		
Cartas (mus, póker, tute, etc.) apostando dinero	5,2	83,9
Bingo	5,6	92,9
Máquinas recreativas	3,2	100
Juego en casas de apuestas deportivas	1,2	80,0
Juegos en Casino	1,1	87,0
Videojuegos (con apuesta)	0,6	31,0
Otras apuestas	1,0	75,5

Figura 7.2.3 Tipos de juego en que participan los jugadores

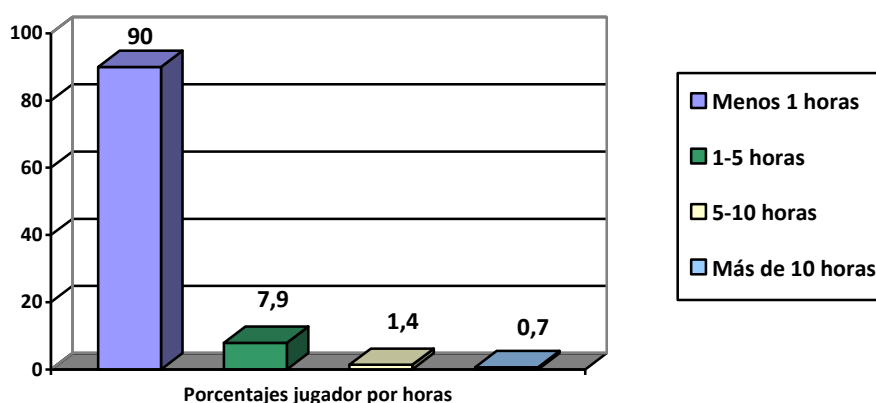


7.2.1.1 Tiempo de juego: En general el tiempo dedicado a jugar es reducido, siendo para la gran mayoría de la muestra (90%) menos de una hora a la semana, y menos del 1% juegan más de 10 horas.

Tabla 7.2.1.1 Promedio de horas semanales de juego

Horas semanales de juego	%
Menos 1 horas	90,0
1-5 horas	7,9
5-10 horas	1,4
Más de 10 horas	0,7

Figura 7.2.1.1 Promedio de horas semanales de juego

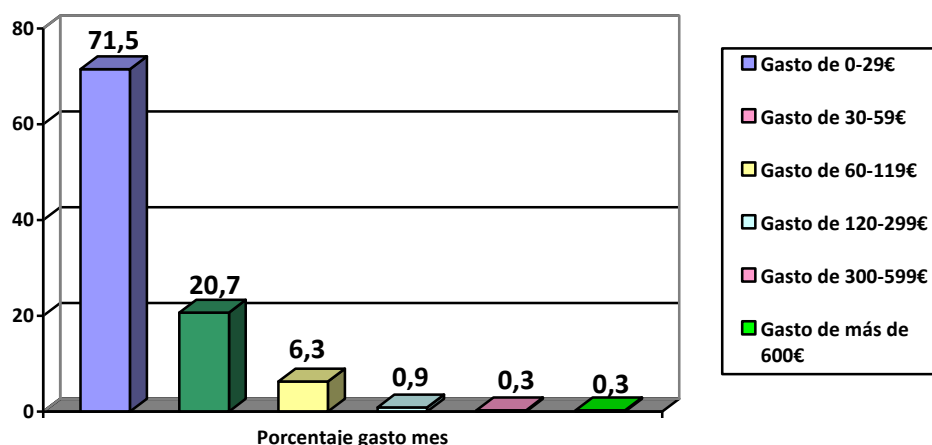


7.2.1.2 Gasto promedio al mes en el último año: En general el dinero gastado al mes es relativamente reducido, pues el 71% de la muestra de jugadores gasta menos de 30 euros, y el 92,2% no supera los 59€.

Tabla 7.2.1.2 Gasto promedio al mes en el último año

Gasto promedio al mes	%
Gasto de 0-29€	71,5
Gasto de 30-59€	20,7
Gasto de 60-119€	6,3
Gasto de 120-299€	0,9
Gasto de 300-599€	0,3
Gasto de más de 600€	0,3

Figura 7.2.1.2 Porcentaje gasto promedio último mes



7.2.2 Juego en función de variables sociodemográficas

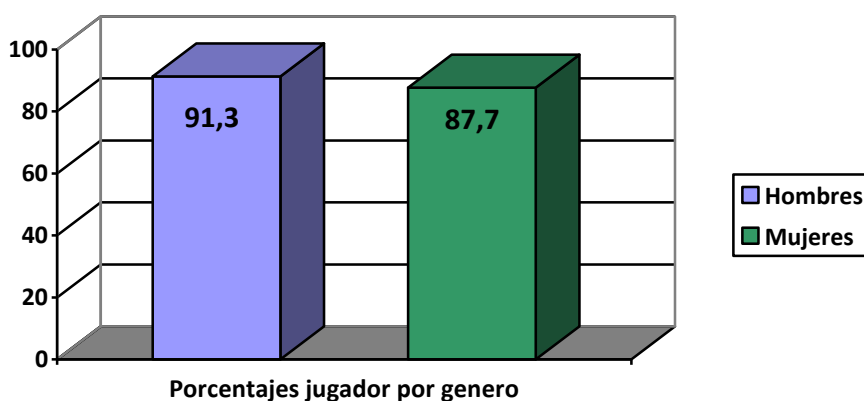
7.2.2.1 Juego por género: Aparecen diferencias significativas en la implicación en el juego entre hombres y mujeres, reconocen haber jugado el 91% de los hombres, frente al 88% de las mujeres. No obstante en ambos casos los porcentajes son elevados y las diferencias entre unos y otras pequeñas (3.6%).

Tabla 7.2.2.1 Frecuencia y porcentaje de juego en función del género

Genero (n=2685)	n	%
Hombres	1356	91,3
Mujeres	1329	87,7

($\chi^2 = 10,29$, gl=1, p=.001)

Figura 7.2.2.1 Porcentaje de jugadores en función del género



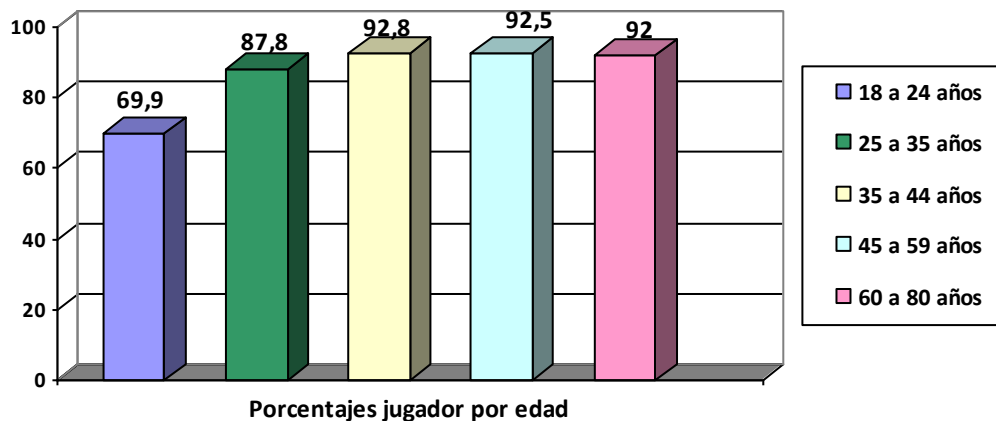
7.2.2.2 Juego por edad: A raíz de los resultados obtenidos con la muestra, se aprecia como el juego está presente en todos los rangos de edad, especialmente en edades medias (35-60 años). Destaca en especial el reducido porcentaje de jugadores, en comparación con el resto de los grupos, de las personas más jóvenes (69.9%). Posteriormente aparece un incremento progresivo hasta situarse alrededor del 92%, que se mantiene a lo largo de los distintos grupos de edad. Las diferencias en la presencia de juego en función de los grupos de edades consideradas son significativas. Las personas de menor edad tienen una menor participación en los juegos de azar considerados.

Tabla 7.2.2.2 Frecuencia y porcentaje de juego en función de la edad

<i>Rango de edad (n=2679)</i>	<i>n</i>	<i>%</i>
18 a 24 años	188	69,9
25 a 35 años	469	87,8
35 a 44 años	564	92,8
45 a 59 años	687	92,5
60 a 80 años	771	92

($\chi^2 = 132,90$, $gl=5$, $p<.001$)

Figura 7.2.2.2 Porcentaje de juego en función de la edad



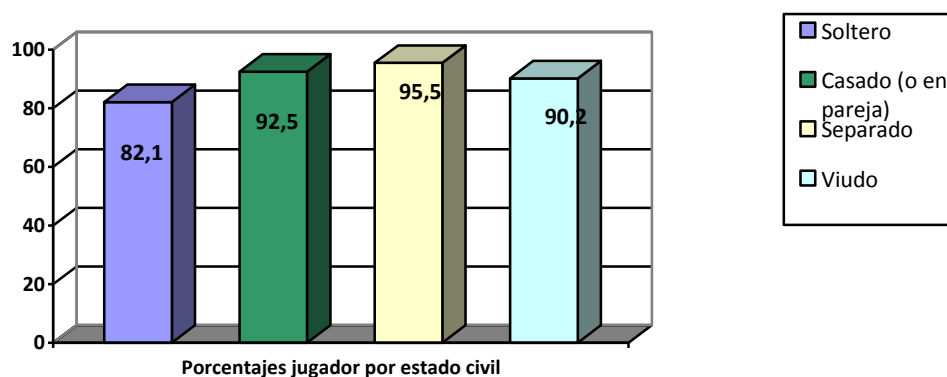
7.2.2.3 Juego por estado civil: Aparecen diferencias estadísticamente significativas en función del estado civil, siendo los que más juegan los separados (95,5%). Tan solo los solteros tienen un porcentaje de juego (82,1%) por debajo de la media en la muestra total (89.5%).

Tabla 7.2.2.3 Frecuencia y porcentaje de juego en función del estado civil

<i>Estado civil (n=2685)</i>	n	%
Soltero	729	82,1
Casado (o viviendo en pareja)	1511	92,5
Separado	234	95,5
Viudo	194	90,2

($\chi^2 = 76,53$ gl=3, $p < .001$)

Figura 7.2.2.3 Porcentaje de juego en función del estado civil



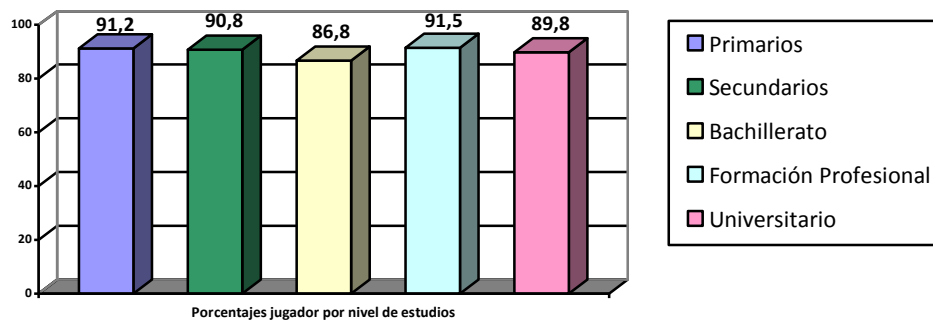
7.2.2.4 Juego en función del nivel de estudios: No aparecen diferencias significativas en los porcentajes de personas implicadas en el juego en función del nivel de estudios, presentando todos los grupos valores próximos.

Tabla 7.2.2.4 Frecuencia y porcentaje de juego según el nivel de estudios

<i>Nivel de estudios (n=2685)</i>	n	%
Primarios	476	91,2
Secundarios	516	90,8
Bachillerato	495	86,8
Formación Profesional	508	91,5
Universitario	536	89,8

($\chi^2 = 9,07$, gl=4, $p = 0,059$)

Figura 7.2.2.4 Porcentaje de juego según nivel de estudios



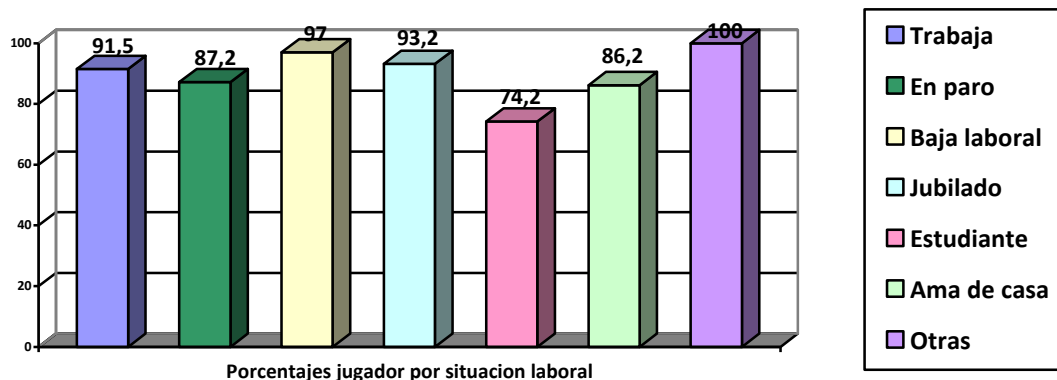
7.2.2.5 Juego según situación laboral: Nuevamente aparecen diferencias estadísticamente significativas en función de la situación laboral, siendo las personas que están en baja laboral las que presentan el porcentaje más elevado de juego (97%), aunque es importante tener en cuenta el número reducido de sujetos en este grupo (32 casos). Destaca asimismo que el porcentaje más bajo (74.2%) lo presentan los estudiantes. Parados (87.2%) y amas de casas (86.2%) presentan porcentajes de juego similares e inferiores al promedio total.

Tabla 7.2.2.5 Frecuencia y porcentaje de juego en función de la situación laboral (n=2685)

Situación laboral	n	%
Trabaja	1362	91,5
En paro	424	87,2
Baja laboral	32	97
Jubilado	497	93,2
Estudiante	161	74,2
Ama de casa	194	86,2
Otras	3	100

($\chi^2 = 76,42$, gl=6, $p < .001$)

Figura 7.2.2.5 Porcentaje de juego en función de la situación laboral



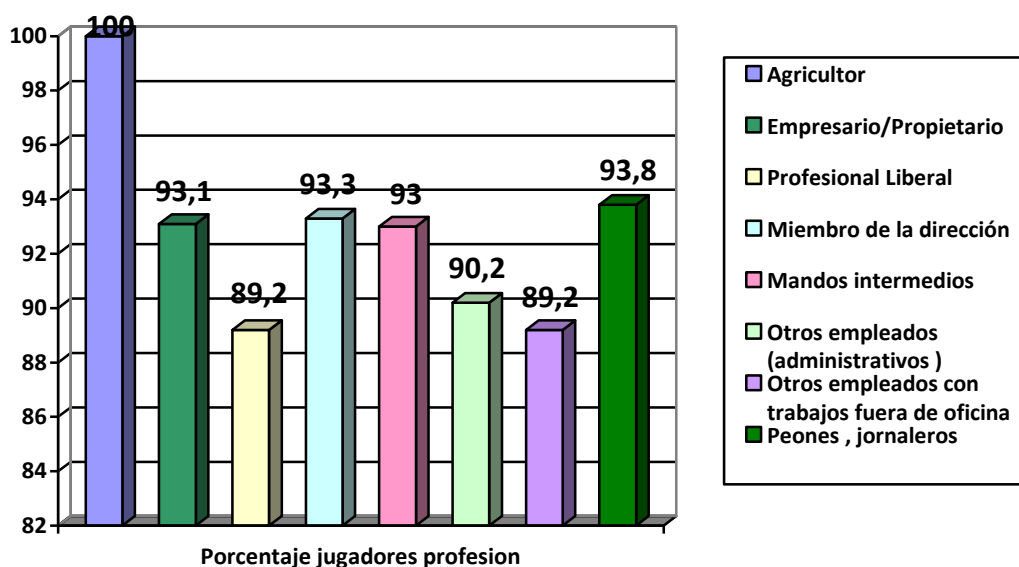
7.2.2.6 Juego en función de la profesión: No aparecen diferencias significativas en el porcentaje de personas que juegan al considerar la profesión, aunque destaca que el 100% de los agricultores reconocen jugar, no obstante el número de participantes de este grupo es reducido (36). Tampoco se puede establecer una tendencia siendo lo más representativo la fluctuación de los resultados a través de las distintas categorías.

Tabla 7.2.2.6 Frecuencia y porcentaje de juego en función de la profesión

Profesión (n=2685)	n	%
Agricultor	36	100
Empresario/Propietario	149	93,1
Profesional Liberal	99	89,2
Miembro de la dirección	28	93,3
Mandos intermedios	132	93
Otros empleados con trabajo de oficina (administrativos)	275	90,2
Otros empleados con trabajos fuera de oficina y obreros especializados	478	89,2
Peones , jornaleros , personal subalterno (conserje, limpieza)	167	93,8

($\chi^2=9,96$, Gl=7; p=0,191)

Figura 7.2.2.6 Porcentaje de juego en función de la profesión



7.2.2.7 Juego en función del nivel de ingresos personales al mes:

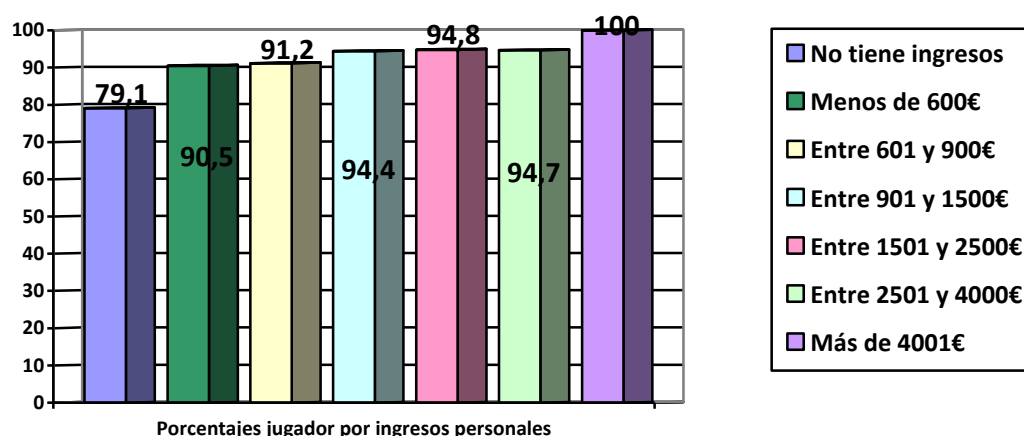
Aparecen diferencias significativas en función del nivel de ingresos personales. Los resultados muestran una tendencia prácticamente constante, se juega más conforme aumenta el nivel de ingresos. Destaca no obstante también que casi el 80% de las personas sin ingresos reconoce haber participado en juegos de azar.

Tabla 7.2.2.7 Frecuencia y porcentaje de juego en función del nivel de ingresos personales al mes (n=2685)

Ingresos personales	n	%
No tiene ingresos	333	79,1
Menos de 600 euros	342	90,5
Entre 601 y 900 euros	488	91,2
Entre 901 y 1500 euros	694	94,4
Entre 1501 y 2500 euros	220	94,8
Entre 2501 y 4000 euros	36	94,7
Más de 4001 euros	5	100

($\chi^2 = 82,36$, gl=6, $p < .001$)

Figura 7.2.2.7 Porcentaje de juego en función del nivel de ingresos personales



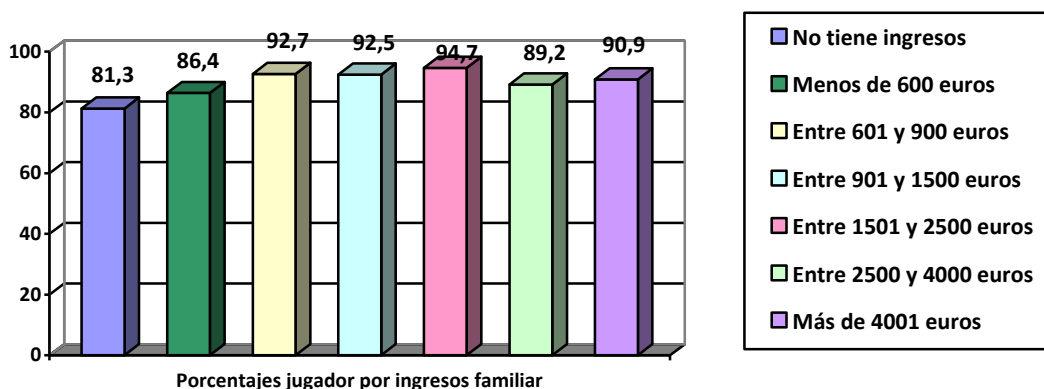
7.2.2.8 Juego en función del nivel de ingresos de la unidad familiar al mes: Aparecen diferencias significativas en los porcentajes de juego en función del nivel de ingresos de la unidad familiar. Además, se sigue apreciando un incremento según el nivel de ingresos y porcentaje de personas que juega, hasta llegar al grupo de 1501-2500€, a partir del cual oscilan los valores sin una clara tendencia.

Tabla 7.2.2.8 Frecuencia y porcentaje de juego en función del nivel de ingresos de la unidad familiar al mes (n=2685)

<i>Ingresos familiar</i>	n	%
No tiene ingresos	26	81,3
Menos de 600 euros	133	86,4
Entre 601 y 900 euros	318	92,7
Entre 901 y 1500 euros	570	92,5
Entre 1501 y 2500 euros	481	94,7
Entre 2500 y 4000 euros	182	89,2
Más de 4001 euros	40	90,9

($\chi^2 = 19,46$, gl=6, p=0,003)

Figura 7.2.2.8 Porcentaje de juego en función del nivel de ingresos de la unidad familiar



7.3 TIPOS DE JUGADOR

En primer lugar se establecen las categorías de jugadores a partir de los resultados del NODS-Clip y del NODS. A continuación se procede a analizar la relación entre estos tipos de jugadores y las variables sociodemográficas, el tipo de juego en los que participa y su implicación en el juego.

7.3.1. Tipos de jugadores según el NODS

Se utilizó el NODS-clip como instrumento de filtrado a toda la muestra. Con todas personas que puntuaron (señalaron SI) en cualquiera de las preguntas del NODS-clip se procedió a pasarles el NODS. Se analizaron los resultados y de acuerdo con los criterios de corrección del NODS, considerándose la prevalencia vital, para establecer los tipos de jugadores propuesta por éste, a las que se añadió una más, la de personas que no juegan.

De acuerdo con esto se establecieron 5 categorías:

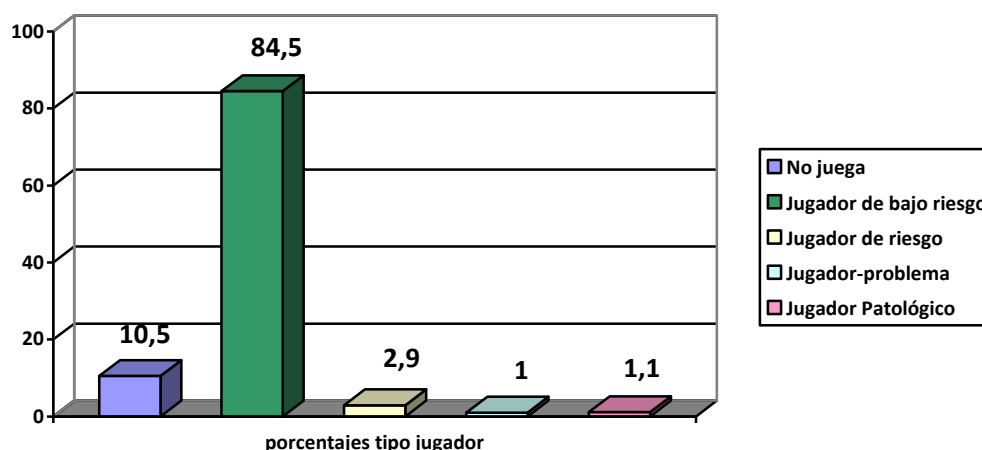
- Jugador patológico: juega y cumple al menos 5 criterios del NODS
- Jugador problema: juega y cumple 3 ó 4 criterios del NODS
- Jugador de riesgo: juega y cumple 1 ó 2 criterios del NODS
- Jugador de bajo riesgo: juega y no cumple ningún criterio del NODS
- No jugador: no juega.

Se procede a presentar los resultados sobre el tipo de jugador establecido a partir de las categorías del NODS y NODS-clip, ver tabla 7.3.1 y figura 7.3.1.

Tabla 7.3.1. Número y porcentaje de personas en las distintas categorías de jugadores.

	Frecuencia total	Porcentaje sobre el total de la muestra (N = 3.000)
No juega	315	10,5
Jugador de bajo riesgo	2536	84,5
Jugador de riesgo	86	2,9
Jugador-problema	29	1,0
Jugador Patológico	34	1,1

Figura 7.3.1 Número y porcentaje de personas en las distintas categorías de jugadores.



A raíz de estos resultados se aprecia como un 1,1% de los sujetos cumple los criterios para ser diagnosticado como jugador patológico en algún momento a lo largo de su vida (prevalencia vital). El 1% de los sujetos de la muestra cumplen criterios

para ser considerado jugador problemático. El número de jugadores en riesgo se triplica con respecto a los dos anteriores. En resumen, un 5% de las personas encuestadas cumplen criterios para considerar el riesgo o la presencia de problemas de juego. Es más, este 5% se obtiene a pesar de que el 10.5% no juegan, lo que quiere decir que el porcentaje de personas que juegan y tienen problemas de juego o están en riesgo de tenerlos probablemente sea mayor, aproximándose probablemente al 5.6%. Alternativamente, el 94.4% de las personas que reconocen haber participado en juegos de azar no parecen presentar problemas relacionados con el juego.

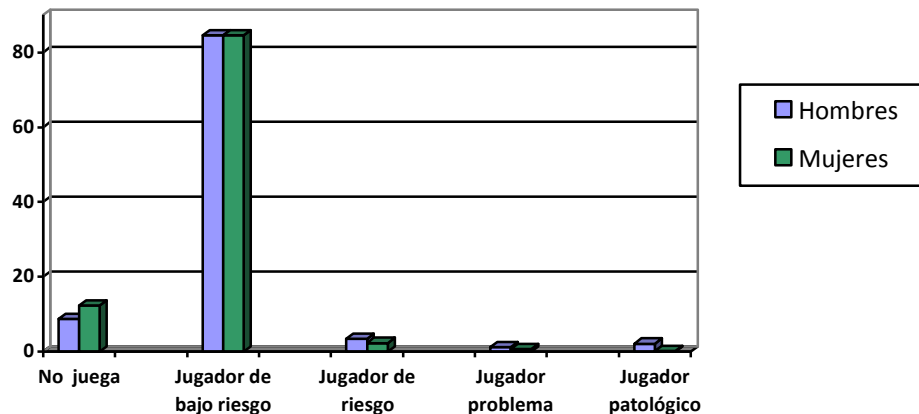
7.3.2 Tipos de jugadores según Variables sociodemográficas

7.3.2.1 Género: La distribución por género entre los distintos tipos de jugadores mostró que el porcentaje de varones jugadores en riesgo, problemáticos y patológicos fue significativamente mayor que el de mujeres ($\chi^2_{(4)} = 37,970$, $p=0,001$), tal y como puede observarse en la tabla 7.3.2.1. No aparecen diferencias en los porcentajes de personas que juegan sin problemas, y las diferencias comienzan a aparecer conforme se progresa a la categorías de problemas con el juego: jugadores de riesgo (3.4% frente a 2.3%), jugadores problema (1.2 frente a 0.7) y jugadores patológicos (2.1 frente a 0,2). En esa dirección destaca especialmente que en el grupo de jugadores patológicos hay 10 hombres por cada mujer. En resumen, los hombres juegan en un porcentaje ligeramente mayor que las mujeres (3.6%), pero presentan problemas en un porcentaje muy superior, llegando a multiplicar por 10 el número de jugadores patológicos.

Tabla 7.3.2.1 Distribución por género de los distintos tipos de jugadores

Género	Hombres		Mujeres	
	N	%	N	%
No juega	129	8,7	186	12,3
Jugador de bajo riesgo	1256	84,6	1280	84,5
Jugador de riesgo	51	3,4	35	2,3
Jugador problema	18	1,2	11	0,7
Jugador patológico	31	2,1	3	0,2

Figura 7.3.2.1 Porcentaje por género de distintos tipos de jugadores



7.3.2.2 Edad media: Aparecen diferencias en el tipo de jugadores en función de la edad (agrupada según las categorías anteriormente indicadas). Si bien las diferencias en edad de los distintos grupos de jugadores no son grandes, si aparece una menor edad en los grupos de personas con problemas de juego. La prueba de Chi-2 señala diferencias significativas en edad entre los distintos tipos de jugadores ($F_{(4, 2995)} = 18,129$, $p=0,001$). Las diferencias fundamentales están en la edad más elevada de las personas del grupo Jugador de bajo riesgo. Así pues, en resumen, puede apuntarse una ligera menor edad entre los jugadores con problema y patológicos.

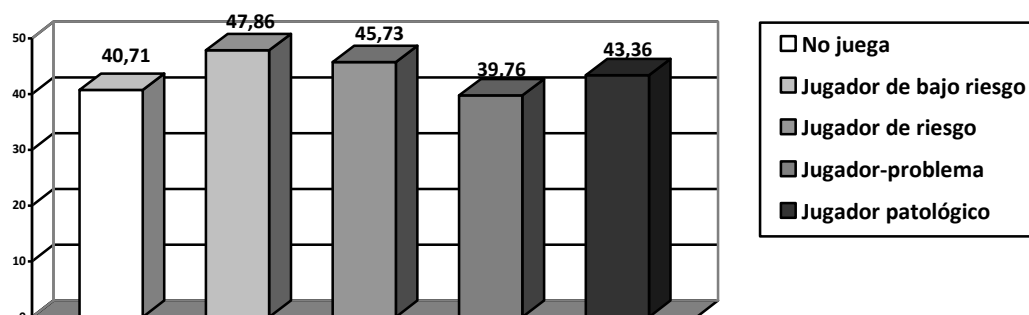
Tabla 7.3.2.2 Edad media de los distintos tipos de jugadores

<i>Tipo de jugador/ Edad</i>	Media	Dt
No juega	40,71	18,41
Jugador de bajo riesgo	47,86	16,20
Jugador de riesgo	45,73	15,67
Jugador-problema	39,76	13,26
Jugador patológico	43,36	12,99

7.3.2.3 Estado civil: También aparecen diferencias significativas entre los grupos de jugadores en función del estado civil ($Chi-2, 84,76$; $gl\ 12\ ns\ .001$) aunque el patrón es un tanto fluctuante, si se consideran todos los grupos de jugadores, y dificulta establecer una tendencia. Destaca el grupo de Separados como el que tiene el menor porcentaje de personas que no juegan (4.5%) y también el que mayor porcentaje de

jugadores patológicos presenta (2.4%), porcentaje que duplica el del siguiente grupo por presencia de jugadores patológicos (En pareja, 1,2%) y al porcentaje general de la muestra (1,1%). Ocurre lo contrario en el grupo de viudos, cuyos porcentajes, tanto de

Figura 7.3.2.2 Edad media de los distintos tipos de jugadores



juego problema como patológico, están por debajo del 50% de la muestra total. Quizá se puede señalar, en consecuencia, que el grupo de separados parece estar asociado a una mayor frecuencia de problemas, en especial juego patológico, mientras que el grupo de viudos se encuentra en el polo opuesto. Finalmente llama la atención los altos porcentajes de solteros que no juegan.

Tabla 7.3.2.3 Tipo de jugadores en función del estado civil

	Soltero		En pareja		Separado		Viudo	
Tipo de jugador	N	%	N	%	N	%	N	%
No juega	159	17,9	123	7,5	11	4,5	21	9,8
Jugador de bajo riesgo	686	77,3	1429	87,5	218	89	189	87,9
Jugador de riesgo	26	2,9	46	2,8	8	3,3	3	1,4
Jugador-problema	10	1,1	16	1	2	0,8	1	0,5
Jugador patológico	7	0,8	20	1,2	6	2,4	1	0,5

7.3.2.4 Nivel de estudios: Las diferencias en función del nivel de estudios, aunque también son significativas (*Chi-2: 28,86; gl 16; ns .025*), no aparecen claras al fluctuar los resultados de las distintas categorías de jugadores. Considerando las tres categorías de problema (en riesgo, problema y patológico), se puede señalar una ligera tendencia a presentar menos problemas conforme aumenta el nivel de estudios. De hecho los porcentajes más elevados en jugadores problema y patológicos se encuentran entre los que tienen sólo estudios primarios y secundarios y los más bajos

entre los que tienen estudios universitarios y formación profesional.

Tabla 7.3.2.4 Tipo de jugadores en función del nivel de estudios

Tipo de jugador Nivel ingresos	Primarios N (%)	Secundarios N (%)	Bachiller N (%)	FP N (%)	Universitarios N (%)
No Juega	46 (8,8)	52 (9,2)	75 (13,2)	47 (8,5)	61 (10,2)
Jugador de bajo riesgo	450 (86,2)	477 (84)	461 (80,9)	491 (88,5)	513 (85,9)
Jugador de riesgo	12 (2,3)	22 (3,9)	22 (3,9)	9 (1,6)	15 (2,5)
Jugador-problema	4 (0,8)	10 (1,8)	6 (1,1)	4 (0,7)	2 (0,3)
Jugador patológico	10 (1,9)	7 (1,2)	6 (1,1)	4 (0,7)	6 (1)

7.3.2.5 Situación laboral: Como puede verse las diferencias entre los grupos son significativas ($\chi^2 = 112,79$; $gl\ 28$; $ns = 0.001$) y se distribuyen en dos grupos. Por un lado los grupos de “Trabaja” y “En paro”, que presentan mayores porcentajes de problemas en especial en las categorías de jugadores problema y patológicos, en especial el grupo de “En paro” que casi duplica al de “Trabaja” en porcentaje de jugadores patológicos. Por otro lado el resto de los grupos con valores claramente inferiores en todas las categorías de problemas, salvo el caso a destacar el grupo de “Bajas” y el elevado porcentaje de Jugadores de riesgo (91%). Destaca el alto porcentaje de estudiantes que no juegan (26%).

Tabla 7.3.2.5 Tipo de jugadores en función de la situación laboral

Tipo jugador- Situación laboral	Trabaja N (%)	En paro N (%)	De Baja N (%)	Jubilado N (%)	Estudiante N (%)	Ama casa N (%)
No Juega	126 (8,5)	62 (12,8)	1 (3)	36 (6,8)	56 (25,8)	31 (13,8)
Jugador de bajo riesgo	1287 (86,5)	394 (79)	29(87,9)	479 (89,9)	155 (71,4)	189 (84)
Jugador de riesgo	40 (2,7)	21 (4,3)	3 (9,1)	12 (2,3)	4 (1,8)	4 (1,8)
Jugador-problema	16 (1,1)	8 (1,6)	0 (0)	2 (0,4)	2 (0,9)	1 (0,4)
Jugador patológico	19 (1,3)	11 (2,3)	0 (0)	4 (0,8)	0 (0)	0 (0)

7.3.2.6 Profesión: En esta ocasión aparecen diferencias significativas ($Chi^2 = 45,469$; $gl\ 28$; $ns= 0.020$) entre dos grupos “jugador problema y jugador patológico”. Con respecto a la categoría jugadores problemas, cuatro grupos al menos duplican el porcentaje promedio de la muestra (1%): Agricultores, Empresarios, Mandos intermedios y Peones jornaleros; frente a los otros cuatro grupos que se sitúan por debajo de ese 1%. Con respecto a la categoría de jugadores patológicos tres grupos al menos duplican el porcentaje promedio de la muestra (1.1%); Agricultores, Empresarios y Peones jornaleros, seguidos por el grupo de Profesionales liberales, quedando el resto de los grupos por debajo de la media de la muestra. En resumen, parece que al considerar las profesiones se distingue un grupo de éstas asociadas a mayor frecuencia de problemas de juego (Agricultores, Empresarios y Peones jornaleros). En el polo opuesto se destacan los “miembros de dirección” y los “obreros especializados”.

Tabla 7.3.2.6 Tipo de jugadores en función de la profesión

Tipo jugador-Situación laboral	Agricultor N(%)	Empresario N(%)	Prof Liberal N(%)	Miembro dirección N(%)	Mandos intermedio N(%)	Administrativo N(%)	Obreros especializados N(%)	Peones, jornaleros N(%)
No Juega	0 0%	11 6,9%	12 10,8%	2 6,7%	10 7%	30 9,8%	58 10,8%	11 6,2%
Jugador de bajo riesgo	31 86,1%	139 87%	95 85,6%	27 90%	126 88,7%	260 85,2%	461 86%	150 84,3%
Jugador de riesgo	2 5,6%	2 1,3%	2 1,8%	1 3,3%	3 2,1%	10 3,3%	13 2,4%	7 3,9%
Jugador-problema	1 2,8%	4 2,5%	0 0%	0 0%	3 2,1%	2 0,7%	1 0,2%	5 2,8%
Jugador patológico	2 5,6%	4 2,5%	2 1,8%	0 0%	0 0%	3 1%	3 0,6%	5 2,8%

7.3.2.7 Ingresos personales al mes: Aparecen diferencias significativas en función del nivel de ingresos ($Chi^2= 131,19$; $gl\ 24$; 0.001). Por un lado conforme mayores son los ingresos mayor es el porcentaje de personas que juegan, reduciéndose a partir de cualquier tipo de ingresos el porcentaje de personas que no juegan con respecto a la muestra total (11.5%), aunque el porcentaje de personas sin ingresos que juegan ya es elevado (79,1%). Destaca los porcentajes tan elevados de problemas de juego (Jugadores problema y Jugadores patológicos) en el grupo de ingresos entre 2.500-4.000€, en realidad el grupo de mayores ingresos dado el escaso

N del grupo de más de 4.000€ se aconseja no tenerle en cuenta. También presentan valores elevados en estas dos categorías de jugadores las personas del grupo de 1500-2.500€. Por último llama la atención los relativamente altos porcentajes en estos dos tipos de jugadores con problemas (1.7% y 1.2%) de las personas del grupo sin ingresos. En resumen parece que a mayor nivel de ingresos, al menos a partir de determinada cantidad (1.500€), se accede más al juego y aparecen mayores problemas de juego.

Tabla 7.3.2.7 Tipo de jugadores en función del nivel de ingresos personal

	0	0-600	601-900	901-1500	1501-2500	2501-4000	Más de 4000
Tipo jugador- Ingresos personales	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
No Juega	88 (20,9)	36 (9,5)	47 (8,8)	41 (5,6)	12 (5,2)	2 (5,3)	0 (0)
Jugador de bajo riesgo	310 (73,6)	35 (83,3)	457 (85,4)	662 (90,1)	208 (87)	29 (76,3)	4 (80)
Jugador de riesgo	11 (2,6)	17 (4,5)	19 (3,6)	21 (2,9)	4 (1,7)	1 (2,6)	1 (20)
Jugador-problema	7 (1,7)	3 (0,8)	6 (1,1)	7 (1)	2 (0,9)	2 (5,3)	0 (0)
Jugador patológico	5 (1,2)	7 (1,9)	6 (1,1)	4 (0,5)	6 (2,6)	4 (10,5)	0 (0)

7.3.2.8 Nivel de ingresos familiares al mes: El nivel de ingresos de la unidad familiar también presenta diferencias significativas ($\chi^2= 47,27$; $gl\ 24$; $ns= 0.003$), aunque parece ser menos decisivo a la hora de establecer relaciones con los problemas de juego. Lo único que aparece con claridad es que un menor nivel de ingresos se asocia a mayores porcentajes de personas que no juegan (18.8% entre los de no ingresos). No obstante que un 81.2% de las familias en las que no hay ingresos arriesguen dinero en el juego parece un porcentaje muy elevado.

Alternativamente puede observarse cómo en el tramo de máximo nivel de ingresos se encuentran los mayores porcentajes de jugadores patológicos (4,5%) y de jugadores en riesgo (9,1%), porcentajes muy superiores a los valores promedio de la muestra (1,1% y 1%). Con todo no se ve una asociación tan clara entre niveles de ingresos familiares y tipo de jugadores, como sucedía al considerar los niveles de

ingresos personales, al contemplar todas las categorías.

Tabla 7.3.2.8 Tipo de jugadores en función del nivel de ingresos de la unidad familiar

Tipo jugador- Nivel ingresos familia	Sin ingresos	0-600	601-900	901-1500	1501-2500	2501-4000	Más de 4000
No Juega	6 (18,8)	21 (13,6)	25 (7,3)	46 (7,5)	27 (5,3)	22 (10,8)	4 (9,1)
Jugador de bajo riesgo	26 (81,3)	119 (77,3)	299 (87,2)	526 (85,4)	462 (90,9)	169 (82,2)	34 (77,3)
Jugador de riesgo	0 (0)	8 (5,2)	12 (3,5)	25 (4,1)	10 (2)	6 (2,9)	4 (9,1)
Jugador-problema	0 (0)	3 (1,9)	4 (1,2)	7 (1,1)	5 (1)	6 (2,9)	0 (0)
Jugador patológico	0 (0)	3 (1,9)	3 (0,9)	12 (1,9)	4 (0,8)	1 (0,5)	2 (4,5)

7.3.3 Tipo de Jugadores según los juegos

A continuación se procede a analizar la relación entre los distintos tipos de jugadores y el tipo de juego al que se juega.

En primer lugar se agrupó en tres grupos a los juegos en función de sus características más generales.

- Los juegos de la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del estado (SELAE), comprende los siguientes juego: Lotería Navidad, Lotería nacional, La primitiva, Euromillones, Bonoloto, El gordo de la primitiva, El quinigol, Lototurf,, Quíntuple plus, Quiniela de futbol.
- los juegos de la Organización Nacional de Ciegos de España (ONCE), comprende los siguientes juegos: Cupón/cuponazo, Rascas, Eurojackpot, Superonce.
- OTROS juegos: incluyen juegos de Cartas, Bingo, Máquinas recreativas, Casas de apuestas deportivas, Casinos, Videojuegos con apuesta, Otras apuestas.

Esta división se hizo atendiendo por un lado al tipo de operador: Público (SELAE), Privado-benéfico (ONCE), Privado (Otros Juegos). También al diferente tipo de juegos. Por un lado los juegos de la SELAE y de la ONCE, al menos los más

representativos (Primitiva y Cupón) tienen una mayor tradición y son especialmente juegos pasivos (no se ha de hacer nada salvo comprar el billete de juego). Por el contrario los juegos incluidos en OTROS Juegos son de implantación más reciente y son juegos más activos, pues requieren una cierta actuación por parte del jugador. Posteriormente se hizo un análisis detallado de algunos juegos específicos. Se seleccionaron los juegos incluidos en OTROS Juegos, dado lo diferente de cada uno de ellos. También se seleccionaron como representativos de la SELAE la primitiva (el más frecuente) y la quiniela (el más diferente) y como representativos de la ONCE el Cupón/Cuponazo (el más frecuente) y los rascas (el más diferente).

Así pues en esta segunda parte se hace un análisis específico del tipo de jugadores en función de su participación en los siguientes juegos:

1. Primitiva
2. Cupón/Cuponazo
3. Quiniela de fútbol
4. Rascas
5. Cartas,
6. Bingo
7. Máquinas recreativas
8. Casas de apuestas deportivas
9. Casinos
10. Videojuegos con apuesta
11. "Otras apuestas".

7.3.3.1. Categorías de juegos con los que han tenido problemas según el tipo de jugador: Dado que los jugadores, y tanto más los jugadores con problemas de juego, suelen jugar a múltiples juegos, no tiene mucho sentido un análisis de tipo de jugador por juego. En su lugar se ha hecho un análisis considerando las respuestas de la pregunta de con qué tipo de juegos han tenido problemas cada uno de los grupos de jugadores (ver tabla 7.3.3.1). No todos los jugadores con problema reconocen haber tenido problemas con algún juego, por eso las cifras de cada categoría son inferiores al número de jugadores identificados como pertenecientes a éstas. Por otro lado es posible que haya superposición entre los datos, es decir que un jugador patológico puede haber tenido problemas con los juegos de la ONCE y también con los OTROS. Con todo, los resultados no pueden ser más descriptivos, salvo 2 casos aislados (3 si se considera a los jugadores de bajo riesgo), todos los demás han tenido problemas con los OTROS juegos. De hecho esos dos casos concretos que han tenido problemas con juegos de la SELAE y la ONCE, también

tenían problemas con los OTROS juegos. No hay pues ningún caso que reconozca tener problema solo con juegos de la SELAE o la ONCE. Dada estas diferencias se incluye una tabla en la que se señalan los juegos concretos del grupo de OTROS Juegos con los que han tenido problemas los jugadores (ver tabla 7.3.3.2). Se incluye el N de jugadores que reconocen haber tenido problemas con ese juego y el porcentaje del total de jugadores que reconocen problemas en esa categoría (recuérdese que pueden haber señalado problemas con varios juegos, por lo que la suma de los porcentajes en cada categoría de jugadores puede ser superior a 100%)

Tabla 7.3.3.1 Juegos con los que han tenido problemas según el tipo de jugador

	Jugadores bajo riesgo	Jugadores en Riesgo	Jugadores problema	Jugadores Patológicos	Total
Juegos SELAE	1	0	0	1	2
Juegos ONCE	0	0	0	1	1
Juegos OTROS	62	7	9	31	109

Figura 7.3.3.1 Juegos con los que han tenido problemas según el tipo de jugador

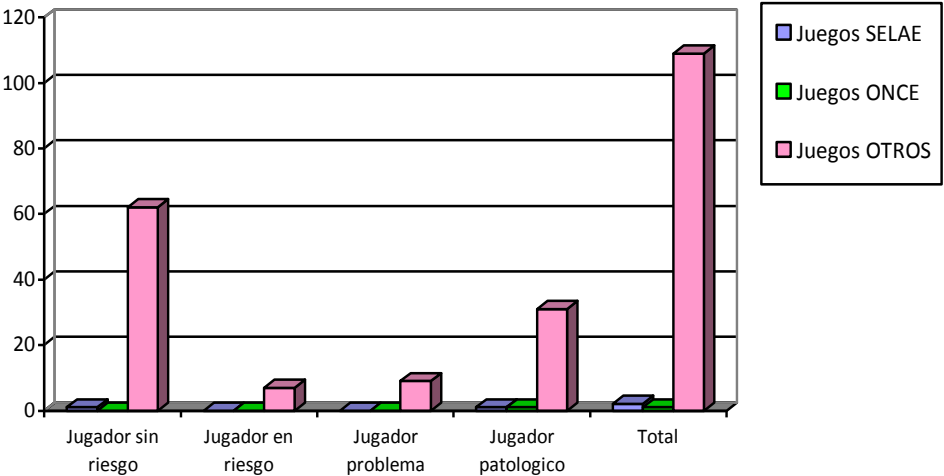
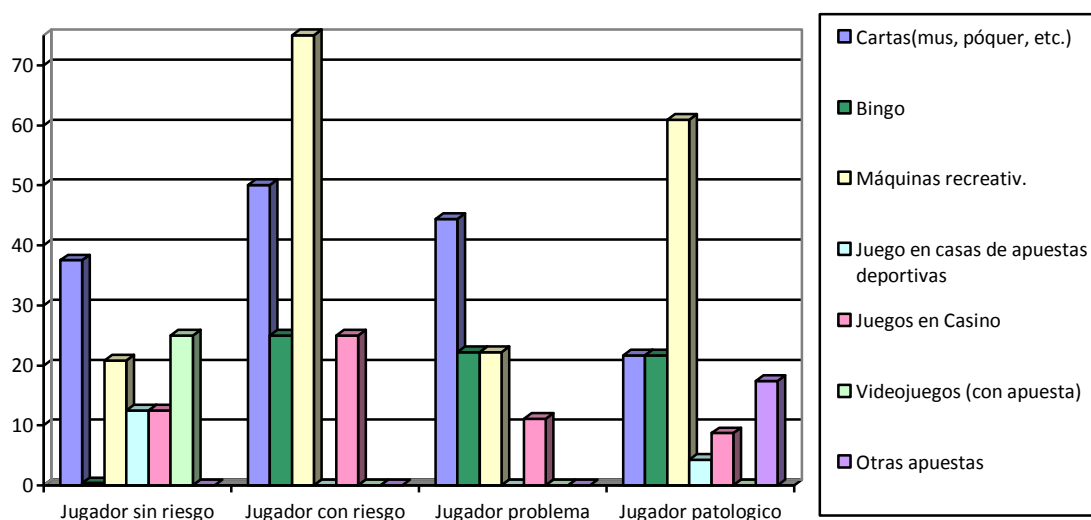


Tabla 7.3.3.2 Juegos incluidos en OTROS juegos con los que han tenido problemas según el tipo de jugador: N y (porcentaje entre jugadores de esa categoría)

OTROS JUEGOS	Jugador bajo riesgo	Jugador Riesgo	Jugador Problema	Jugador Patológico	Total (N= 44)
Cartas(mus, póquer, etc.), apostando	3 (37,5%)	2 (50%)	4 (44,4%)	5(21,7%)	14 (31,8%)
Bingo	3 (37,5%)	1 (25%)	2 (22.2%)	5 (21.7%)	11 (25%)
Máquinas recreativas	5(20,8%)	3 (75%)	2 (22.2%)	14 (60.9%)	24 54,5%)
Juego en casas de apuestas deportivas	1 (12,5%)	0	0	1 (4,3%)	2 (4,5%)
Juegos en Casino	1 (12,5%)	1 (25%)	1 (11.1%)	2 (8.7%)	5 (11,4%)
Videojuegos (con apuesta)	2 (25%)	0	0	0	2 (4,5%)
Otras apuestas	0	0	0	4 (17,4%)	4 (9,1%)

Figura 7.3.3.2 Juegos incluidos en OTROS juegos con los que han tenido problemas según el tipo de jugador



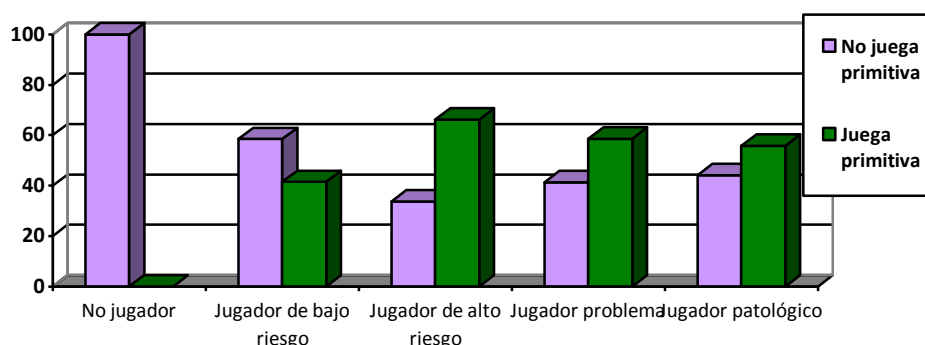
7.3.3.2 Juegos específicos con los que han tenido problema según tipo de jugador: Tal como se señaló se considera la asociación entre los distintos tipos de jugadores y la participación en juegos específicos.

7.3.3.2.1 La primitiva

Tabla 7.3.3.2.1 PRIMITIVA. N de los que juegan y no juegan y porcentaje de las puntuaciones en función del tipo de jugador y el juego al que juegan.

	No juega Primitiva		Juega Primitiva	
	N	%	N=1145	%
No jugador	315	100	0	0
Jugador de bajo riesgo	1484	58,5	1052	41,5
Jugador de alto riesgo	29	33,7	57	66,3
Jugador problema	12	41,4	17	58,6
Jugador patológico	15	44,1	19	55,9

Figura 7.3.3.2.1 PRIMITIVA. Porcentaje de las puntuaciones en función del tipo de jugador y el juego al que juegan.



Aparecen diferencias estadísticamente significativas ($\chi^2=244,712$ gl:4, $ns. 0,001$) entre los no jugadores y jugadores de la primitiva en todos los grupos de jugadores. El grupo que más juega a la primitiva es el de jugadores de riesgo, seguido por los jugadores problema. Además se señala que dentro del grupo de jugadores con problemas de juego (en riesgo, problema y patológicos) hay un mayor porcentaje de los que juegan a la primitiva que los que no juegan. En resumen 1 de cada 60,26 jugadores de la primitiva cumplen criterios para jugador patológico, 1 de cada 67,35 de los jugadores de la primitiva cumplen criterios para jugadores problema y 1 de cada 20,08 de ellos cumplen criterios para jugador de riesgo.

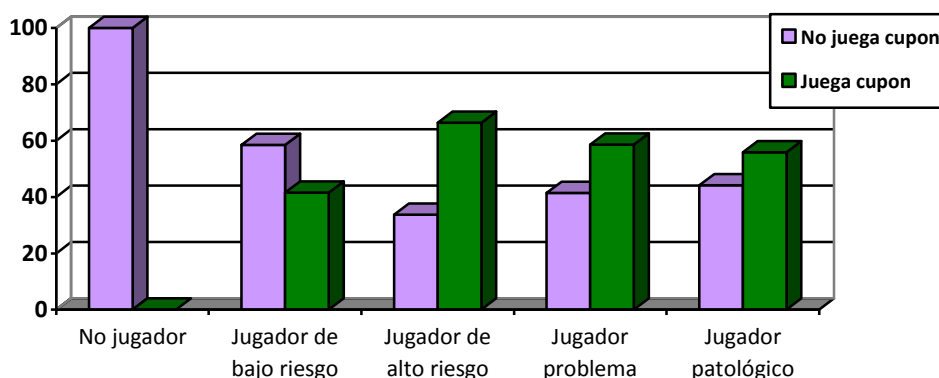
7.3.3.2.2 El cupón/cuponazo.

Tabla 7.3.3.2.2 CUPON/CUPONAZO. N de los que juegan y no juegan y porcentaje de las puntuaciones en función del tipo de jugador y el juego al que juegan.

	No juega Cupón		Juega Cupón	
	N	%	N=891	%
No jugador	315	100	0	0
Jugador de bajo riesgo	1708	67,4	828	32,6
Jugador de alto riesgo	52	60,5	34	39,5
Jugador problema	12	41,4	17	58,6
Jugador patológico	22	64,7	12	35,3

Chi2=159,760 gl(4), sig 0,001

Figura 7.3.3.2.2 CUPON/CUPONAZO. Porcentaje de las puntuaciones en función del tipo de jugador y el juego al que juegan.



Aparecen diferencias estadísticamente significativas entre los no jugadores y jugadores de cuponazo en todos los grupos de jugadores, excepto en el grupo de jugadores patológicos, donde la diferencia no es significativa entre los que juegan y no juegan. En general aunque el porcentaje de los que juegan al cuponazo aumenta conforme aumenta la categoría de problemas (salvo jugadores patológicos) el porcentaje de jugadores con problemas de juegos que juegan al cupón de la once es bastante inferior al porcentaje de los que no juegan (excepto en los jugadores problema). En resumen 1 de cada 74,5 jugadores de cuponazo cumplen criterios para

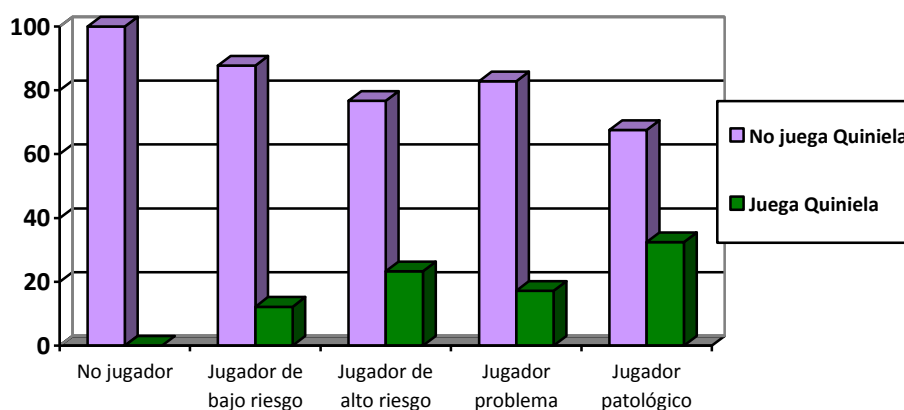
jugador patológico, 1 de cada 52,41 jugadores de cuponazo cumple criterios para jugador problema y 1 de cada 26,20 jugadores cumple criterios para jugador de riesgo.

7.3.3.2.3 Quiniela

Tabla 7.3.3.2.3 QUINIELA. N de los que juegan y no juegan y porcentaje de las puntuaciones en función del tipo de jugador y el juego al que juegan.

	No juega Quiniela		Juega quiniela	
	N	%	N= 346	%
No jugador	315	100	0	0
Jugador de bajo riesgo	2226	87,8	310	12,2
Jugador de alto riesgo	66	76,7	20	23,3
Jugador problema	24	82,8	5	17,2
Jugador patológico	23	67,6	11	32,4

Figura 7.3.3.2.3 QUINIELA. Porcentaje de las puntuaciones en función del tipo de jugador y el juego al que juegan.



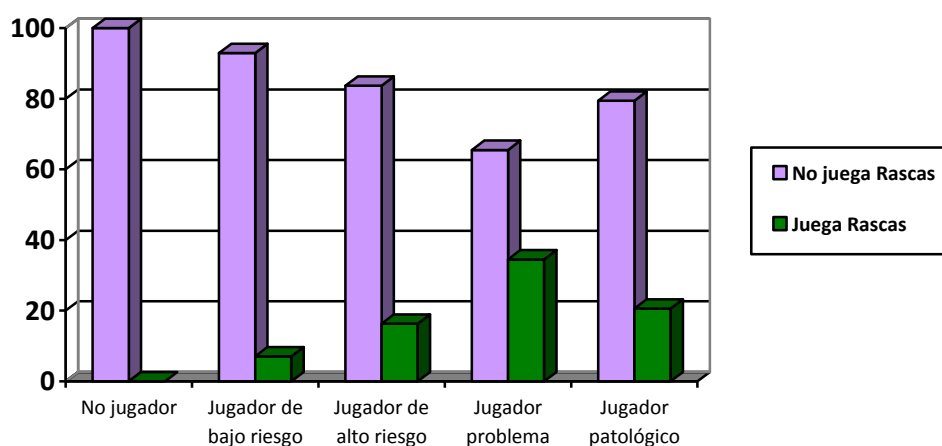
Aparecen diferencias estadísticamente significativas ($\chi^2=69,205$ gl(4), sig 0,001) entre los no jugadores y jugadores de quiniela en todos los grupos de jugadores, excepto en el grupo de jugadores problema, donde la diferencia no es significativa entre los que juegan y no juegan. En general aunque el porcentaje de los que juegan a las quinielas aumenta conforme aumenta la categoría de problemas (salvo jugadores problema) el porcentaje de jugadores con problemas de juegos que juegan a las quinielas es bastante inferior al porcentaje de los que no juegan. En resumen 1 de cada 31.45 jugadores de quinielas cumplen criterios de jugador patológico, 1 de cada 69.2 de Jugador problemas y 1 de cada 17.3 Jugador de riesgo.

7.3.3.2.4 Rascas ONCE

Tabla 7.3.3.2.4 RASCAS. N de los que juegan y no juegan y porcentaje de las puntuaciones en función del tipo de jugador y el juego al que juegan.

	No juega Rascas		Juega Rascas	
	N	%	N= 212	%
No jugador	315	100	0	0
Jugador de bajo riesgo	2355	92,9	181	7,1
Jugador de alto riesgo	72	83,7	14	16,3
Jugador problema	19	65,5	10	34,5
Jugador patológico	27	79,4	7	20,6

Figura 7.3.3.2.4 RASCAS. Porcentaje de las puntuaciones en función del tipo de jugador y el juego al que juegan.



Aparecen diferencias estadísticamente significativas ($\chi^2=77,742$ gl(4), sig 0,001) entre los jugadores y no jugadores de rascas en todos los tipos de jugadores. En general aunque el porcentaje de los que juegan a los rascas aumenta conforme aumenta la categoría de problemas (salvo jugadores patológicos) el porcentaje de jugadores con problemas de juegos que juegan a los rascas es bastante inferior al porcentaje de los que no juegan.

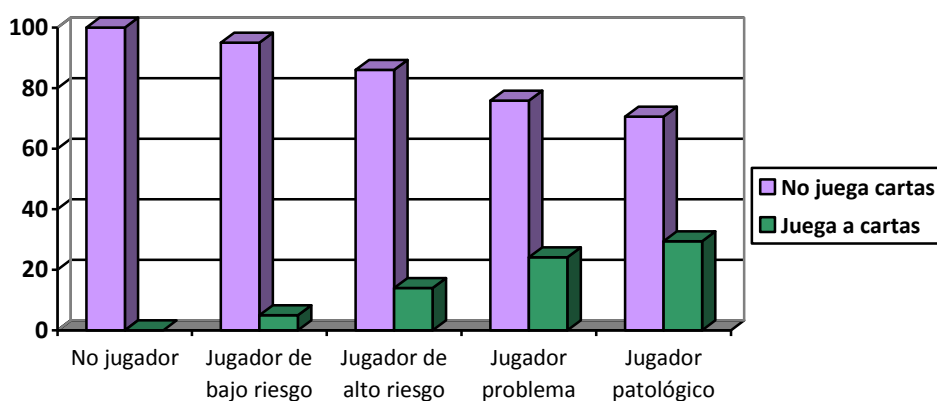
En resumen 1 de cada 30.28 jugadores de rascas cumplen criterios de jugador patológico, 1 de cada 21.2 de Jugador problemas y 1 de cada 12.93 Jugador de riesgo

7.3.3.2.5 Cartas

Tabla 7.3.3.2.5 CARTAS. N de los que juegan y no juegan y porcentaje de las puntuaciones en función del tipo de jugador y el juego al que juegan.

	No juega Cartas		Juega Cartas	
	N	%	N= 155	%
No jugador	315	100	0	0
Jugador de bajo riesgo	2410	95	126	5
Jugador de alto riesgo	74	86	12	14
Jugador problema	22	75,9	7	24,1
Jugador patológico	24	70,6	10	29,4

Figura 7.3.3.2.5. CARTAS. Porcentaje de las puntuaciones en función del tipo de jugador y el juego al que juegan.



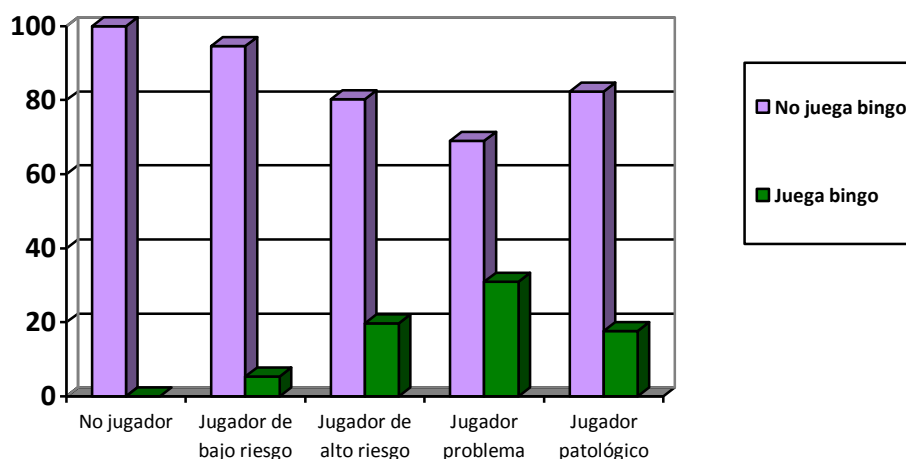
Aparecen diferencias estadísticamente significativas ($\chi^2=93,009$ gl(4), sig 0,001) entre los jugadores y no jugadores de cartas para todos los grupos excepto para los jugadores de bajo riesgo. En general aunque el porcentaje de los que juegan a las cartas aumenta conforme aumenta la categoría de problemas el porcentaje de jugadores con problemas de juegos que juegan a las cartas es bastante inferior al porcentaje de los que no juegan. En resumen 1 de cada 15.5 jugadores de cartas cumplen criterios de jugador patológico, 1 de cada 22.14 de Jugador problemas y 1 de cada 12.91 Jugador de riesgo.

7.3.3.2.6 Bingo

Tabla 7.3.3.2.6 BINGO. N de los que juegan y no juegan y porcentaje de las puntuaciones en función del tipo de jugador y el juego al que juegan.

	No juega Bingo		Juega Bingo	
	N	%	N= 168	%
No jugador	315	100	0	0
Jugador de bajo riesgo	2400	94,6	136	5,4
Jugador de alto riesgo	69	80,2	17	19,8
Jugador problema	20	69	9	31
Jugador patológico	28	82,4	6	17,6

Figura 7.3.3.2.6 BINGO. Porcentaje de las puntuaciones en función del tipo de jugador y el juego al que juegan.



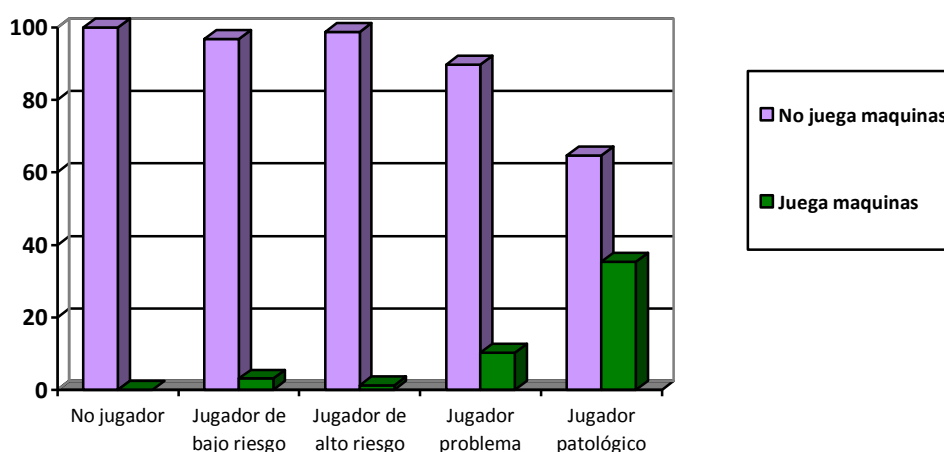
Aparecen diferencias estadísticamente significativas ($\chi^2=96,432$ gl(4), sig 0,001) entre los jugadores y no jugadores de bingo para todos los grupos excepto para los jugadores de bajo riesgo. En general aunque el porcentaje de los que juegan al bingo aumenta conforme aumenta la categoría de problemas (salvo jugadores patológicos) el porcentaje de jugadores con problemas de juegos que juegan al bingo es bastante inferior al porcentaje de los que no juegan. En resumen 1 de cada 28 jugadores de bingo cumplen criterios de jugador patológico, 1 de cada 18.66 de Jugador problemas y 1 de cada 9.88 Jugador de riesgo.

7.3.3.2.7 Máquinas recreativas

Tabla 7.3.3.2.7 MAQUINAS RECREATIVAS. N de los que juegan y no juegan y porcentaje de las puntuaciones en función del tipo de jugador y el juego al que juegan.

	No juega Maquinas		Juega Maquinas	
	N	%	N= 95	%
No jugador	315	100	0	0
Jugador de bajo riesgo	2457	96,9	79	3,1
Jugador de alto riesgo	85	98,8	1	1,2
Jugador problema	26	89,7	3	10,3
Jugador patológico	22	64,7	12	35,3

Figura 7.3.3.2.7 MAQUINAS RECREATIVAS. Porcentaje de las puntuaciones en función del tipo de jugador y el juego al que juegan.



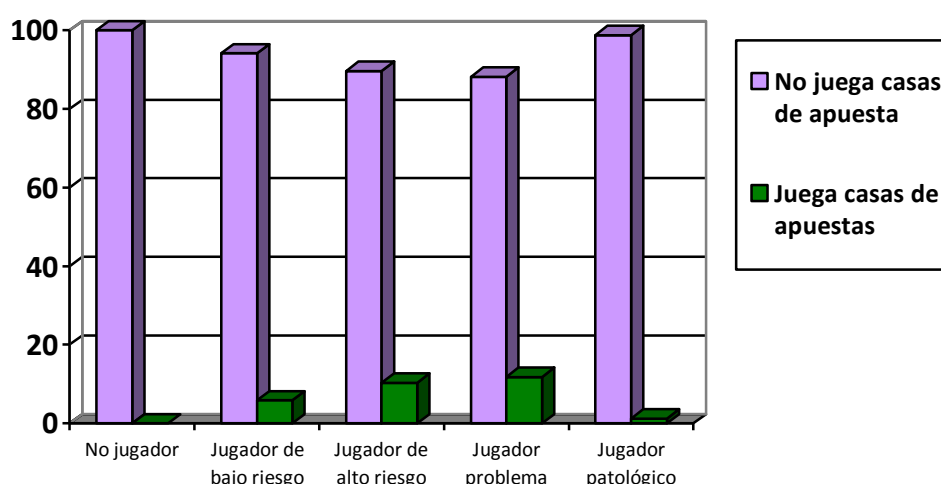
Aparecen diferencias estadísticamente significativas ($\chi^2=130,769$ gl(4), sig 0,001) entre los jugadores y no jugadores de máquinas recreativas para todos los grupos excepto para los jugadores de riesgo. En general aunque el porcentaje de los que juegan a las máquinas recreativas aumenta conforme aumenta la categoría de problemas (salvo jugadores de riesgo) el porcentaje de jugadores con problemas de juegos que juegan a las máquinas recreativas es bastante inferior al porcentaje de los que no juegan. En resumen 1 de cada 7.91 jugadores de máquinas recreativas cumplen criterios de jugador patológico, 1 de cada 31.6 de Jugador problemas y 1 de cada 95 Jugador de riesgo.

7.3.3.2.8 Casas de apuestas

Tabla 7.3.3.2.8 CASAS DE APUESTAS. N de los que juegan y no juegan y porcentaje de las puntuaciones en función del tipo de jugador y el juego.

	No juega Casas de apuestas		Juega Casas de apuestas	
	N	%	N= 35	%
No jugador	315	100	0	0
Jugador de bajo riesgo	2513	94,2	23	5,8
Jugador de alto riesgo	81	89,7	5	10,3
Jugador problema	26	88,2	3	11,8
Jugador patológico	30	98,8	4	1,2

Figura 7.3.3.2.8 CASAS DE APUESTAS. Porcentaje de las puntuaciones en función del tipo de jugador y el juego.



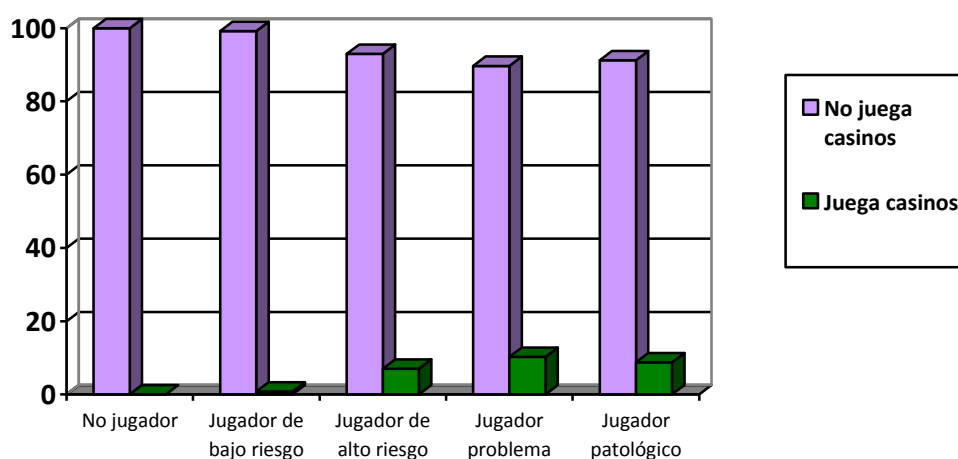
Aparecen diferencias estadísticamente significativas ($\chi^2=75,616$ gl(4), sig 0,001) entre los jugadores y no jugadores de casas de apuestas para todos los grupos de jugadores. En general aunque el porcentaje de los que juegan a las casas de apuestas aumenta conforme aumenta la categoría de problemas, el porcentaje de jugadores con problemas de juegos que juegan a las quinielas es bastante inferior al porcentaje de los que no juegan. En resumen 1 de cada 8.75 jugadores de quinielas cumplen criterios de jugador patológico, 1 de cada 11.6 de Jugador problemas y 1 de cada 7 Jugador de riesgo.

7.3.3.2.9 Casinos

Tabla 7.3.3.2.9 CASINOS. N de los que juegan y no juegan y porcentaje de las puntuaciones en función del tipo de jugador y el juego al que juegan.

	No juega Casino		Juega Casino	
	N	%	N= 32	%
No jugador	315	100	0	0
Jugador de bajo riesgo	2516	99,2	20	0,8
Jugador de alto riesgo	80	93	6	7
Jugador problema	26	89,7	3	10,3
Jugador patológico	31	91,2	3	8,8

Figura 7.3.3.2.9 CASINOS. Porcentaje de las puntuaciones en función del tipo de jugador y el juego al que juegan.



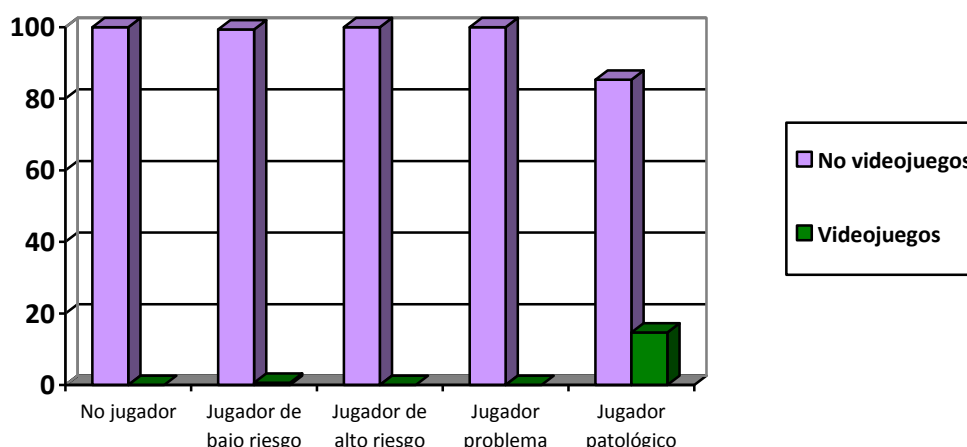
Aparecen diferencias estadísticamente significativas ($\chi^2=76,761$ gl(4), sig 0,001) entre los jugadores y no jugadores de casino para todos los grupos de jugadores. En general aunque el porcentaje de los que juegan a los casinos aumenta conforme aumenta la categoría de problemas (salvo jugadores patológicos) el porcentaje de jugadores con problemas de juegos que juegan a los casinos es bastante inferior al porcentaje de los que no juegan. En resumen 1 de cada 10.66 jugadores de casino cumplen criterios de jugador patológico, 1 de cada 10.66 de Jugador problemas y 1 de cada 5.3 Jugador de riesgo.

7.3.3.2.10 Videojuegos con apuesta

Tabla 7.3.3.2.10 VIDEOJUEGOS CON APUESTA. N de los que juegan y no juegan y porcentaje de las puntuaciones en función del tipo de jugador y el juego al que juegan.

	No juega videojuegos		Juega videojuegos	
	N	%	N= 19	%
No jugador	315	100	0	0
Jugador de bajo riesgo	2522	99,4	14	0,6
Jugador de alto riesgo	86	100	0	0
Jugador problema	29	100	0	0
Jugador patológico	29	85,3	5	14,7

Figura 7.3.3.2.10 VIDEOJUEGOS CON APUESTA. Porcentaje de las puntuaciones en función del tipo de jugador y el juego al que juegan.



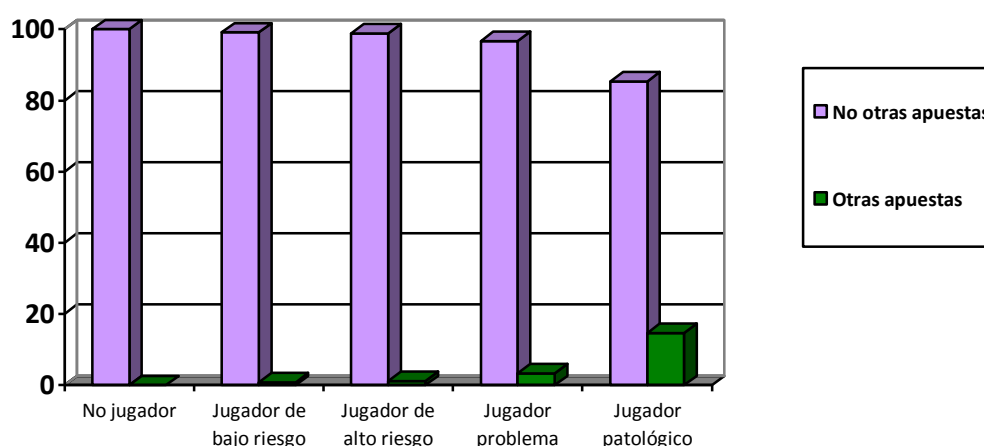
Solo aparecen diferencias estadísticamente significativas ($\chi^2=109,999$ gl(4), sig 0,001) entre jugadores y no jugadores de videojuegos para el grupo de jugadores patológicos. En general sólo aparece un aumento relevante de juego a videojuegos con apuesta en la categoría de jugadores patológicos. El porcentaje de jugadores con problemas de juegos que juegan a videojuegos con apuesta es bastante inferior al porcentaje de los que no juegan. En resumen 1 de cada 3.8 jugadores videojuegos con apuesta cumplen criterios de jugador patológico, 0 de Jugador problemas y 0 de Jugador de riesgo.

7.3.3.2.11 Otras apuestas

Tabla 7.3.3.2.11 OTRAS APUESTAS. N de los que juegan y no juegan y porcentaje de las puntuaciones en función del tipo de jugador y el juego al que juegan.

	No juega otras apuestas		Juega otras apuestas	
	N	%	N= 29	%
No jugador	315	100	0	0
Jugador de bajo riesgo	2514	99,1	22	0,9
Jugador de alto riesgo	85	98,8	1	1,2
Jugador problema	28	96,6	1	3,4
Jugador patológico	29	85,3	5	14,7

Figura 7.3.3.2.11 OTRAS APUESTAS. Porcentaje de las puntuaciones en función del tipo de jugador y el juego al que juegan.



Solo aparecen diferencias estadísticamente significativas ($\chi^2=72,277$ gl(4), sig 0,001) entre jugadores y no jugadores de otras apuestas para el grupo de jugadores patológicos. En general aunque el porcentaje de los que juegan a otras apuestas aumenta conforme aumenta la categoría de problemas el porcentaje de jugadores con problemas de juegos que juegan a otras apuestas es bastante inferior al porcentaje de los que no juegan. En resumen 1 de cada 5.8 jugadores de otras apuestas cumplen criterios de jugador patológico, 1 de cada 22 de Jugador problemas y 1 de cada 22 de Jugador de riesgo.

7.3.3.2.12 Número de jugadores promedio y jugador con problemas

A raíz de los resultados presentados en las tablas anteriores, sobre jugadores y no jugadores para cada tipo de juego parece relevante destacar dos grupos por encima del resto, los jugadores problema y los jugadores patológicos que presentan porcentajes de participación significativamente superiores en todos los tipos de juegos. Como datos alternativos en la tabla 7.3.3.2.12 se recogen el porcentaje de jugadores, agrupados por tipos, que juegan a cada uno de los distintos juegos. En la tabla 7.3.3.2.13 el número de jugadores promedio que hay en cada tipo de juegos por cada jugador patológico y por cada jugador con problemas.

Tabla 7.3.3.2.12 Porcentaje de jugadores, agrupados por tipos, que juega a cada uno de los juegos.

	Primitiva %	Cupon %	Quiniela %	Rascas	Cartas	Bingo	Máquinas	Casas apuest.	Casino	Video-juegos	Otros
No jugador	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Jugador de bajo riesgo	41,5	32,6	12,2	7,1	5	5,4	3,1	5,8	0,8	0,6	0,9
Jugador de riesgo	66,3	39,5	23,3	16,3	14	19,8	1,2	10,3	7	0	1,2
Jugador problema	58,6	58,6	17,2	34,5	24,1	31	10,3	11,8	10,3	0	3,4
Jugador patológico	55,9	35,3	32,4	20,6	29,4	17,6	35,3	1,2	8,8	14,7	14,7

Figura 7.3.3.2.12 Porcentaje de jugadores, agrupados por tipos, que juega a cada uno de los juegos

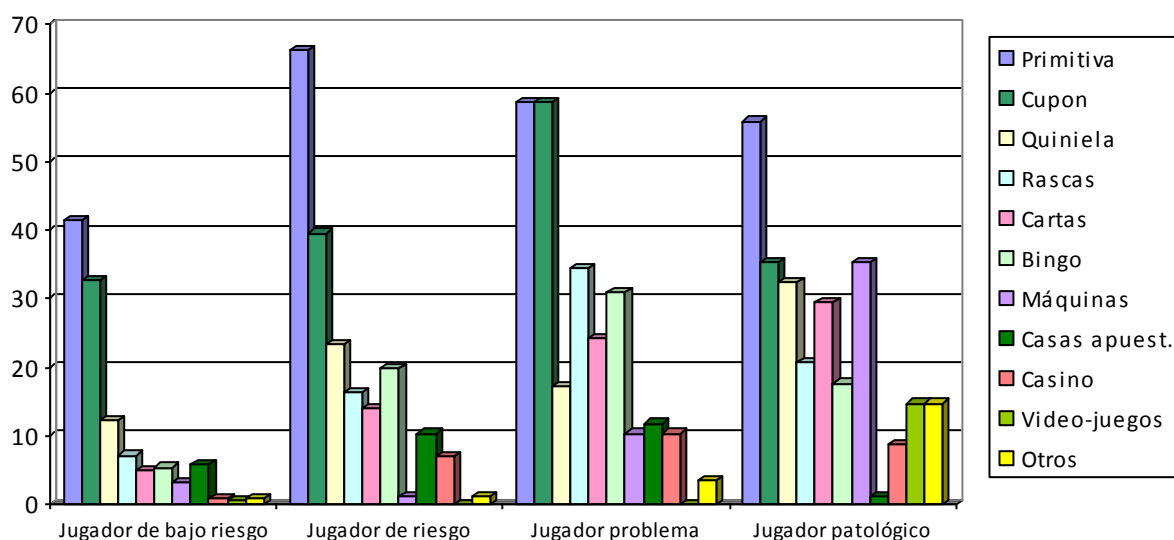
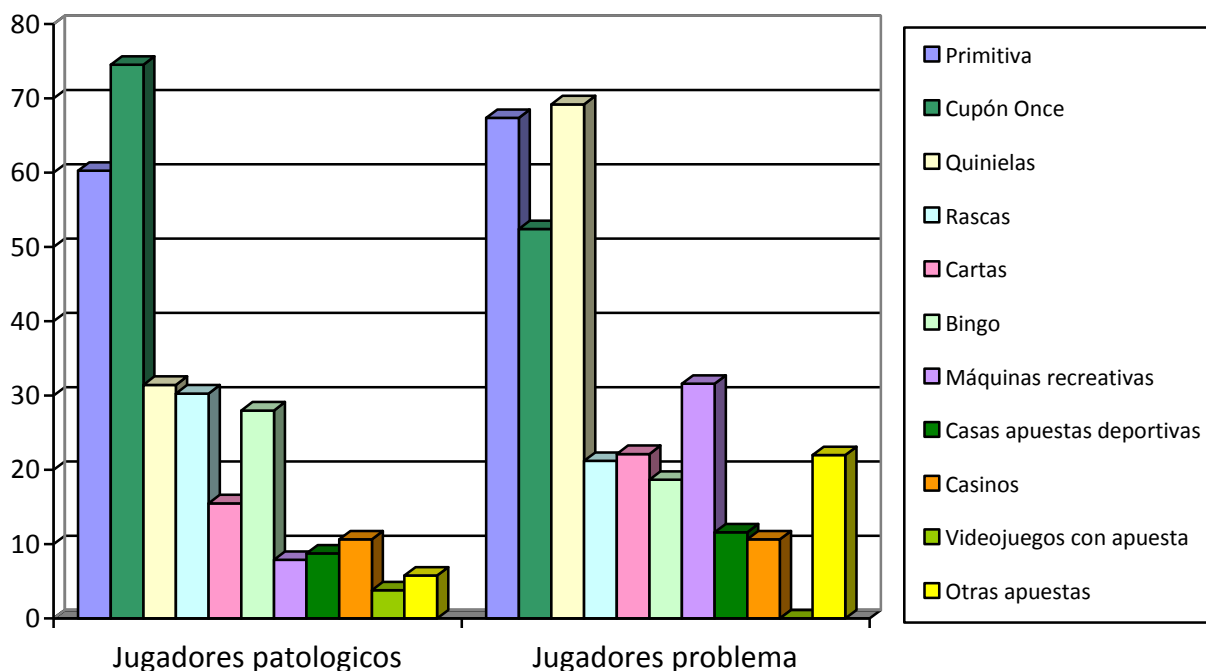


Tabla 7.3.3.2.13 Número de jugadores promedio por los que hay un jugador con problemas de juego.

Juego	N	Jugadores patológicos: 1 por cada	Jugadores problema: 1 por cada
Primitiva	1145	60,26	67,35
Cupón Once	891	74,5	52,41
Quinielas	346	31,45	69,20
Rascas	212	30,28	21,20
Cartas	155	15,5	22,14
Bingo	168	28	18,66
Máquinas recreativas	95	7,91	31,6
Casas apuestas deportivas	35	8,75	11,6
Casinos	32	10,66	10,66
Videojuegos con apuesta	19	3,8	0
Otras apuestas	29	5,8	22

Figura 7.3.3.2.13 Número de jugadores promedio por los que hay un jugador con problemas de juego



Al leer la tabla hay que tener en cuenta que los juegos en los que aparece mayor promedio de jugadores problema o patológicos son aquellos que aparecen con menor porcentaje.

7.3.4 Implicación en el juego

A continuación se procede a analizar la relación de los distintos tipos de jugador con la implicación de los mismos en el juego. Como medidas para evaluar la implicación en el juego se han considerado las siguientes:

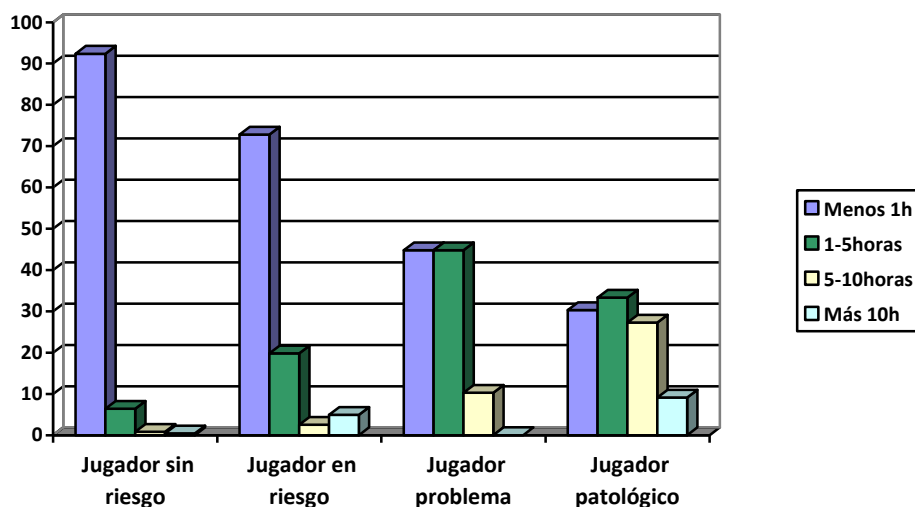
1. Tiempo empleado en jugar
2. La consideración del tiempo que dedican a jugar
3. El gasto promedio en último mes
4. El gasto promedio mensual en el último año
5. La consideración del gasto que dedican a jugar
6. Si juegan solos, acompañados por una persona, o en grupo.

7.3.4.1 Tiempo dedicado a jugar: Una de las medidas más relevantes de la implicación en el juego es el número de horas semanales dedicadas a éste. Para analizar estos valores se realizó un análisis Chi-cuadrado ($\chi^2:356,272$; $gl: 9$; $ns: 0,001$), que arrojó diferencias significativas en el número de horas jugadas en cada uno de los grupos de jugadores, excepto en la variable jugar de 5 a 10 horas para los jugadores de riesgo y más de 10 horas para los jugadores problemas (Véase tabla 7.3.4.1). En líneas generales el número de horas jugadas por cada grupo de jugadores va aumentando conforme aumenta la gravedad de los problemas de juego. Como datos extremos se destaca por un lado que más del 90% de los jugadores sin riesgo dedican a jugar menos de una hora a la semana y por otro lado que más de un tercio de los jugadores patológicos (36,4%) juegan más de 5 horas semanales.

Tabla 7.3.4.1 N y porcentaje de las puntuaciones sobre los diferentes tipos de jugador, en función de las horas a la semana que juega.

	MENOS DE 1 HORA	DE 1 a 5 HORAS	DE 5 a 10 HORAS	MAS DE 10 HORAS
	N %	N %	N %	N %
Jugador sin riesgo	1784 (92,4)	123 (6,4)	15 (0,8)	8 (0,4)
Jugador en riesgo	59 (72,8)	16 (19,8)	2 (2,5)	4 (4,9)
Jugador problema	13 (44,8)	13 (44,8)	3 (10,3)	0 (0)
Jugador patológico	10 (30,3)	11 (33,3)	9 (27,3)	3 (9,1)

Figura 7.3.4.1 Porcentaje de las puntuaciones sobre los diferentes tipos de jugador, en función de las horas que juega.



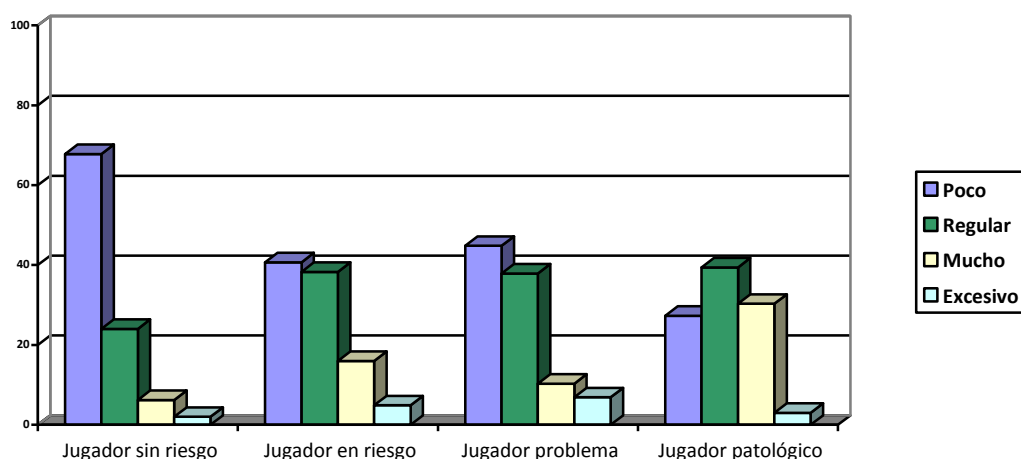
7.3.4.2 Consideración del tiempo que dedica a jugar: A continuación se procedió a realizar análisis de Chi cuadrado para analizar, según el tipo de jugador la percepción que los sujetos tenían con respecto al tiempo que invierten jugando, pudiéndose considerar éste como: Poco, Regular, Mucho o Excesivo. Los resultados señalan diferencias significativas ($\chi^2: 72,435$; $gl: 9$; $ns.: 0,001$) entre los grupos de jugadores. En concreto aparecen diferencias significativas entre los jugadores de bajo riesgo y todas las categorías analizadas (consideración poco, regular, mucho y excesivo). Además aparecen diferencias significativas para el grupo de jugadores en riesgo y todas las categorías (excepto la consideración de tiempo excesiva).

Tabla 7.3.4.2 N y porcentaje de las puntuaciones de los diferentes tipos de jugador, en función de la percepción del tiempo de juego que dedica a jugar.

	POCO	REGULAR	MUCHO	EXCESIVO
	N	N	N	N
	%	%	%	%
Jugador sin riesgo	1308 67,8	463 24	120 6,2	39 2
Jugador en riesgo	33 40,7	31 38,3	13 16	4 4,9
Jugador problema	13 44,8	11 37,9	3 10,3	2 6,9
Jugador patológico	9 27,3	13 39,4	10 30,3	1 3

A continuación, para el grupo de jugadores problema aparecen diferencias significativas para la variable consideración del tiempo poco. Por último, para el grupo de jugadores patológicos aparece la variable consideración del tiempo poco y mucho significativamente diferentes del resto. En resumen, aunque con ciertas fluctuaciones, en especial en la consideración de dedicar un tiempo excesivo al juego quizá debido al bajo N, aumenta la percepción subjetiva de dedicar más tiempo al juego conforme se avanza a lo largo de los grupos de jugadores en función de los problemas de juego

Figura 7.3.4.2 Porcentaje de las puntuaciones de los diferentes tipos de jugador, en función de la percepción del tiempo de juego que dedica a jugar



7.3.4.3 Gasto promedio en el último mes: Se formaron grupos en función de las categorías de gasto que comprendían los siguientes ingresos:

- De 0 a 29€
- De 30 a 59€
- De 60 a 119€
- De 120 a 299€
- De 300 a 599€
- De 600€ o más

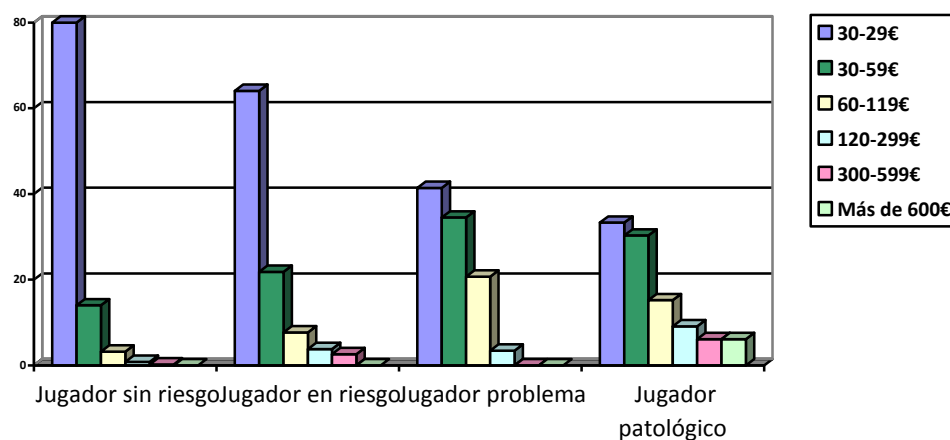
Los resultados aparecen reflejados en la tabla 7.3.4.3. y 7.3.4.4

Aparecen diferencias significativas ($\chi^2: 265,344$; $gl: 15$; $ns.: 0,001$) entre las categorías de jugadores y el promedio de gasto en el último mes. Así, en la categoría de jugador de bajo riesgo aparecen todas las categorías significativas, siendo el gasto entre 0-29€ el que aparece significativamente más.

Tabla 7.3.4.3 N y porcentaje de las puntuaciones sobre los diferentes tipos de jugador, en función del gasto promedio en el último mes.

	0-29€	30-59€	60-119€	120-299€	300-599€	Más de 600€
	N	N	N	N	N	N
	%	%	%	%	%	%
Jugador sin riesgo	1551 81,8	266 14	61 3,2	15 0,8	3 0,2	0 0
Jugador en riesgo	50 64,1	17 21,8	6 7,7	3 3,8	2 2,6	0 0
Jugador problema	12 41,4	10 34,5	6 20,7	1 3,4	0 0	0 0
Jugador patológico	11 33,3	10 30,3	5 15,2	3 9,1	2 6,1	2 6,1

Figura 7.3.4.3. Porcentaje de las puntuaciones sobre los diferentes tipos de jugador, en función del gasto promedio en el último mes.



A continuación, en la categoría de jugador con riesgo aparecen significativas la variable de gasto entre 0-29€, entre 120-299€ y entre 300-599€. Además para la categoría de jugador problema las variables que aparecen significativas son 0-29€, 30-59€ y 60-119€. Por último, para la categoría de jugador patológico todas las categorías de gasto aparecen significativas.

7.3.4.4 Gasto promedio mensual en el último año: A continuación se procede a realizar análisis de Chi cuadrado para analizar en función del tipo de jugador el promedio gastado en el mes en el último año. Se consideró el gasto agrupado en las siguientes categorías:

- a) De 0 a 29€
- b) De 30 a 59€
- c) De 60 a 119€
- d) De 120 a 299€
- e) De 300 a 599€
- f) De 600€ o más

Aparecen diferencias significativas (χ^2 70,44; gl : 3; ns . 0.001), entre jugadores y gasto promedio al mes. Los resultados aparecen reflejados en la tabla 7.3.4.4. En líneas generales se puede observar un incremento consistente en el gasto promedio al mes conforme se avanza a lo largo de las categorías de tipo de jugadores según la gravedad de los problemas.

Se destacan diferencias estadísticamente significativas entre los jugadores sin riesgo y todos los otros tipos de jugadores según el gasto promedio al mes. También se aprecian diferencias significativas entre el grupo de jugadores problema y el resto de los grupos en gasto 0-29€ y 30-59€. Por último, aparecen diferencias significativas entre los grupos de jugadores en todas las categorías de gasto (excepto el gasto comprendido entre 120-299€).

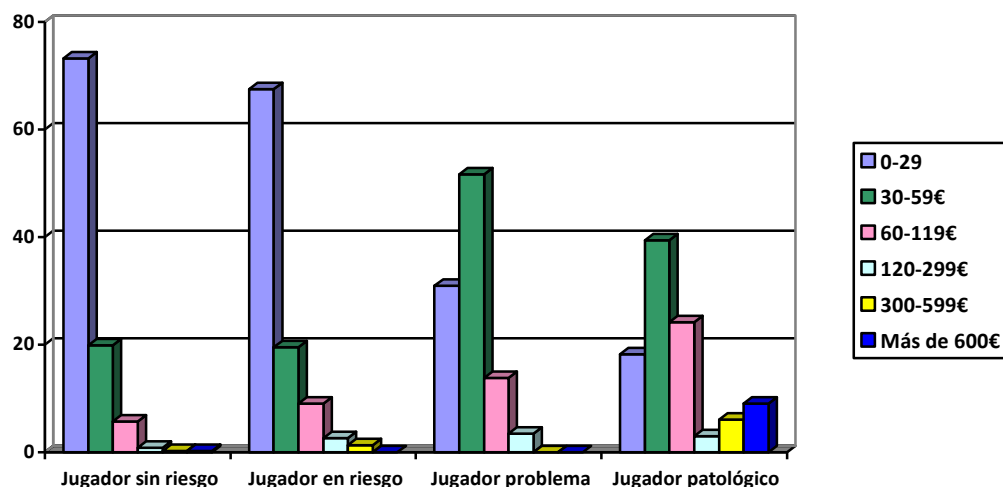
Tabla 7.3.4.4a Medias, desviaciones típicas y rangos del gasto en juego promedio al mes en el último año

	N	Media	Desviación Típica	Rango
Jugador sin riesgo	1871	23,33	43,19	1-800
Jugador en riesgo	77	32,26	43,72	1-300
Jugador problema	29	38,90	25,90	1-125
Jugador patológico	33	124,39	199,25	1-700

Tabla 7.3.4.4b N y porcentaje de las puntuaciones sobre los diferentes tipos de jugador, en función del gasto promedio mensual en el último año.

Gasto promedio en el último mes	0-29€	30-59€	60-119€	120-299€	300-599€	Más de 600€
	N	N	N	N	N	N
	%	%	%	%	%	%
Jugador sin riesgo	1370 73,2	373 19,9	107 5,7	15 0,8	3 0,2	3 0,2
Jugador en riesgo	52 67,5	15 19,5	7 9,1	2 2,6	1 1,3	0
Jugador problema	9 31	15 51,7	4 13,8	1 3,4	0	0
Jugador patológico	6 18,2	13 39,4	8 24,2	1 3	2 6,1	3 9,1

Figura 7.3.4.4. Porcentaje de las puntuaciones sobre los diferentes tipos de jugador, en función del gasto promedio mensual en el último año.



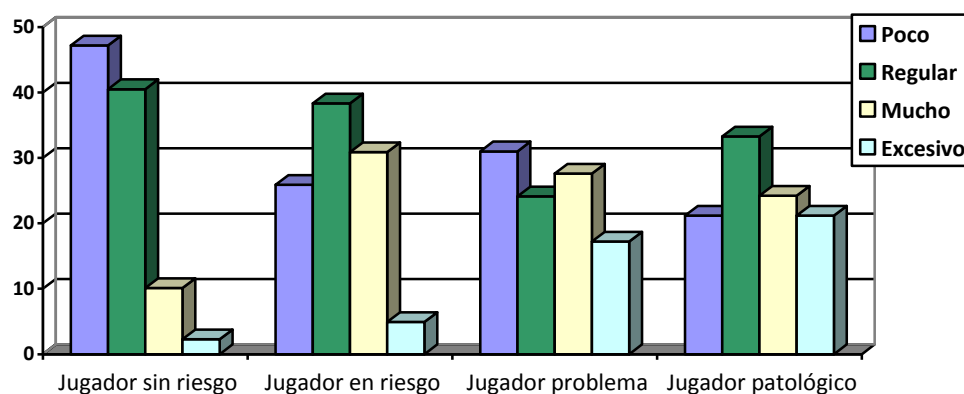
7.3.4.5 Percepción del gasto en el último mes: A la luz de los resultados (análisis post-hoc de residuos corregidos) se aprecian diferencias significativa ($\chi^2_{120,150}$; $gl: 9$; $ns.: 0,001s$) entre los grupos de jugadores en la percepción del gasto. En líneas generales la percepción de gasto mayor (mucho o excesivo) aumenta conforme se avanza a través de las categorías de tipo de jugador según la gravedad de los problemas. Conforme se avanza a lo largo de estos grupos se van reduciendo las puntuaciones en las categorías “Poco” y “Regular” e incrementado en las categorías “Mucho” y “Excesivo”. No obstante esta tendencia no es completamente sistemática. Las diferencias significativas aparecidas señalan que, los jugadores sin

riesgo presentan una percepción de “poco gasto” significativamente mayor que el resto de los grupos y también una percepción significativamente menor de “mucho gasto” y “gasto excesivo. Los jugadores en riesgo presentan una percepción de “poco gasto” significativamente menor que el resto de grupos y percepción de “mucho gasto” significativamente mayor que el resto. Los jugadores problema presentan una percepción de “mucho gasto” estadísticamente significativa (la segunda mayor después de los jugadores en riesgo) y la segunda mayor puntuación sobre la consideración de “gasto excesivo”, solo viéndose superada por los jugadores patológicos. En resumen, a más gravedad de la conducta de juego mayor percepción de gasto excesivo, de la misma manera, a menor gravedad de la conducta de juego mayor percepción de “poco gasto”.

Tabla 7.3.4.5 N y porcentaje de las puntuaciones sobre los diferentes tipos de jugador, en función de la percepción del gasto que dedica al juego.

	POCO	REGULAR	MUCHO	EXCESIVO
	N %	N %	N %	N %
Jugador sin riesgo	911 47,2	781 40,5	194 10,1	44 2,3
Jugador en riesgo	21 25,9	31 38,3	25 30,9	4 4,9
Jugador problema	9 31	7 24,1	8 27,6	5 17,2
Jugador patológico	7 21,2	11 33,3	8 24,2	7 21,2

Figura 7.3.4.5. Porcentaje de las puntuaciones sobre los diferentes tipos de jugador, en función de la percepción del gasto que dedica al juego.



7.3.4.6 Jugar solo, acompañado de una persona, o en grupo: A continuación se procede a realizar un análisis de Chi cuadrado para identificar si el tipo de jugador guarda relación con jugar solo o acompañado. Las categorías establecidas son:

- a) Jugar solo
- b) Jugar acompañado por una persona
- c) Jugar acompañado en grupo

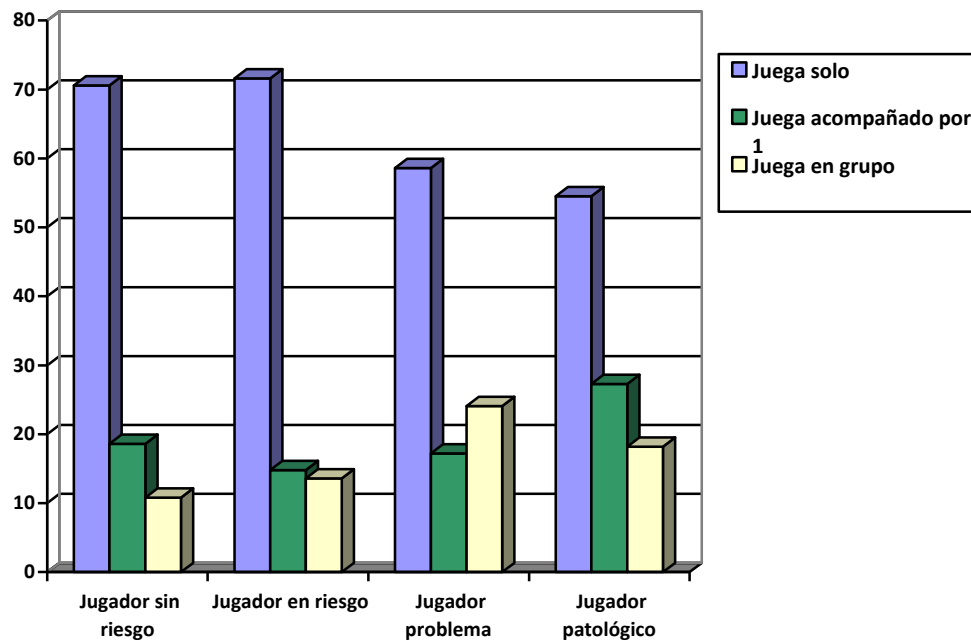
Aparecen diferencias significativas ($\chi^2: 10,148$; $gl: 6$; $ns.: 0,119$) entre los grupos, los resultados están reflejados a continuación (véase tabla 7.3.4.6).

En líneas generales se identifica que todos los jugadores juegan más en solitario que en compañía. No obstante se identifica una tendencia a jugar más en compañía para los jugadores problema los jugadores problema y patológicos. Los resultados obtenidos señalan diferencias significativas (análisis post hoc de residuos corregidos) para los jugadores sin riesgo en el juego en grupo, siendo los que significativamente menos juegan en grupo, contrariamente a los jugadores problema, que son los que significativamente más juegan en grupo. Por otro lado, aquellos que significativamente menos juegan solos son los jugadores patológicos, seguidos por los jugadores problema, contrariamente a los jugadores sin riesgo. Por último, son los jugadores patológicos los que más juegan acompañados por una sola.

Tabla 7.3.4.6 N y porcentaje de las puntuaciones sobre los diferentes tipos de jugador, en función de si juega solo, acompañado por uno o en grupo.

	Juega solo	Juega con uno	Juega en grupo
	N %	N %	N %
Jugador sin riesgo	1362 70,6	359 18,6	209 10,8
Jugador en riesgo	58 71,6	12 14,8	11 13,6
Jugador problema	17 58,6	5 17,2	7 24,1
Jugador patológico	18 54,5	9 27,3	6 18,2

Figura 7.3.4.6 Porcentaje de las puntuaciones sobre los diferentes tipos de jugador, en función de si juega solo, acompañado por uno o en grupo.



Como resumen general de este apartado se puede señalar que, aun con ciertas fluctuaciones, conforme se avanza a lo largo de las categorías de jugadores con problemas, desde los jugadores sin riesgo a los jugadores patológicos, se va incrementando la implicación en el juego. En concreto se va incrementado el número de horas dedicadas a jugar, la percepción de dedicar mucho tiempo al juego, el gasto promedio al mes en el último año, el gasto en el último mes y el pasar de jugar en solitario a jugar acompañado o en grupo.

7.4 ANALISIS DE LAS CONSIDERACIONES O ACTITUDES SOBRE EL JUEGO

Este apartado tiene como objetivo poner de relieve la importancia de las consideraciones o actitudes sobre el juego y tratar de identificar la posible relación de éstas con variables sociodemográficas, el tipo de juego en el que se participa y el tipo de jugador.

Se analizan las contestaciones a siete preguntas de la encuesta relacionadas con la forma de considerar los juegos de azar. Estas preguntas se corresponden a lo que en la literatura se ha identificado habitualmente como actitudes sobre el juego de azar.

A los participantes se les presentan las siguientes siete cuestiones relacionadas con la forma de considerar, o su actitud ante, los juegos de azar de:

- 1. Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo
- 2. Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica
- 3. El juego es un vicio menor
- 4. El juego es como una droga y al final uno se engancha
- 5. El Estado debería prohibir los juegos de azar
- 6. Los juegos tradicionales son buenos y los nuevos son malos y peligrosos
- 7. El juego es una enfermedad difícil de curar.

Las personas deben contestar escogiendo una de cuatro posibles alternativas: (1) nada de acuerdo, (2) Poco de acuerdo, (3) Muy de acuerdo y (4) Totalmente de acuerdo. Las tres primeras (1,2,3) se consideran actitudes “positivas” hacia el juego, las cuatro últimas (4,5,6,7) se consideran actitudes “negativas” hacia el juego.

Al ser análisis sincrónicos no permiten estimar si la presencia de determinadas actitudes facilita el tipo de juego y/o jugador o viceversa, pero el mero hecho de poder identificar relaciones entre estas realidades puede ser de importancia para desarrollos posteriores.

Nota: A partir de este apartado, en aras de sintetizar lo máximo posible la clasificación, se procederá a enumerar las consideraciones hacia el juego en su correspondiente tabla con un apartado a la izquierda y esa misma numeración se mantendrá en la figura que le sucede. Siendo la consideración 1: Jugar es una forma de divertirse, consideración 2: Jugar es una forma de ganar dinero, consideración 3: El juego es un vicio menor, consideración 4: El juego es como una droga y a la larga uno se engancha a él, consideración 5: El estado debería prohibir los juegos de azar, consideración 6: Los juegos de azar tradicionales son buenos y los modernos malos,

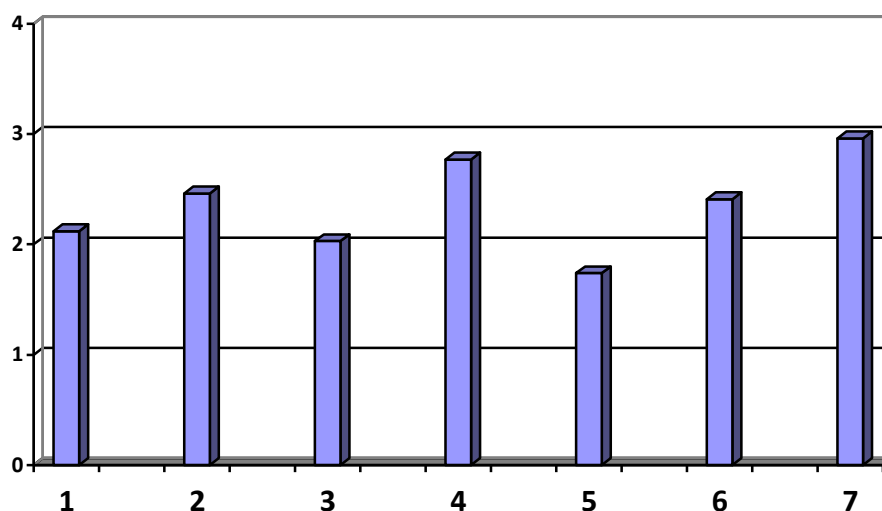
consideración 7: El juego es una enfermedad difícil de curar. Durante todo el capítulo se mantendrá la misma numeración.

7.4.1 Análisis de las consideraciones sobre el juego en la muestra total

Tabla 7.4.1 N, media y desviación típica de las consideraciones sobre el juego en la muestra total

	Consideraciones	N	M	dt
1	Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo	2694	2,12	0,95
2	Con el juego se puede ganar dinero	2971	2,46	0,97
3	El juego es un vicio menor	2943	2,03	0,91
4	El juego es como una droga y a la larga uno se engancha a él	2926	2,77	1,00
5	El estado debería prohibir los juegos de azar	2845	1,74	0,85
6	Los juegos de azar tradicionales son buenos y los modernos malos	2831	2,41	0,98
7	El juego es una enfermedad difícil de curar	2854	2,96	0,97

Figura 7.4.1 Media de las consideraciones sobre el juego



A raíz de los resultados mostrados en la tabla 7.4.1 destacan las elevadas puntuaciones de dos consideraciones sobre el juego, por encima de las demás y por encima de la media, las que consideran al juego como una enfermedad difícil de curar (2,96) y la que considera al juego como una droga y a la larga uno se engancha a él (2,77).

Es decir dos de las consideraciones señaladas como “negativas”, aunque en tercer lugar aparece la consideración del juego como una forma de ganar dinero y mejorar la situación económica (2,46), consideración perteneciente al grupo de las señaladas como “positivas”. El menor acuerdo con las consideraciones hace referentica a la conveniencia de que el estado prohíba los juegos de azar (1,74), que puntúa más de un punto por debajo que las dos primeras consideraciones y 0.80 puntos menos que la media de las mismas.

7.4.2 Consideraciones en relación con las variables sociodemográficas

7.4.2.1 Género: Se procedió a analizar con una prueba de T la presencia de diferencias con respecto a las consideraciones sobre el juego, en función del género.

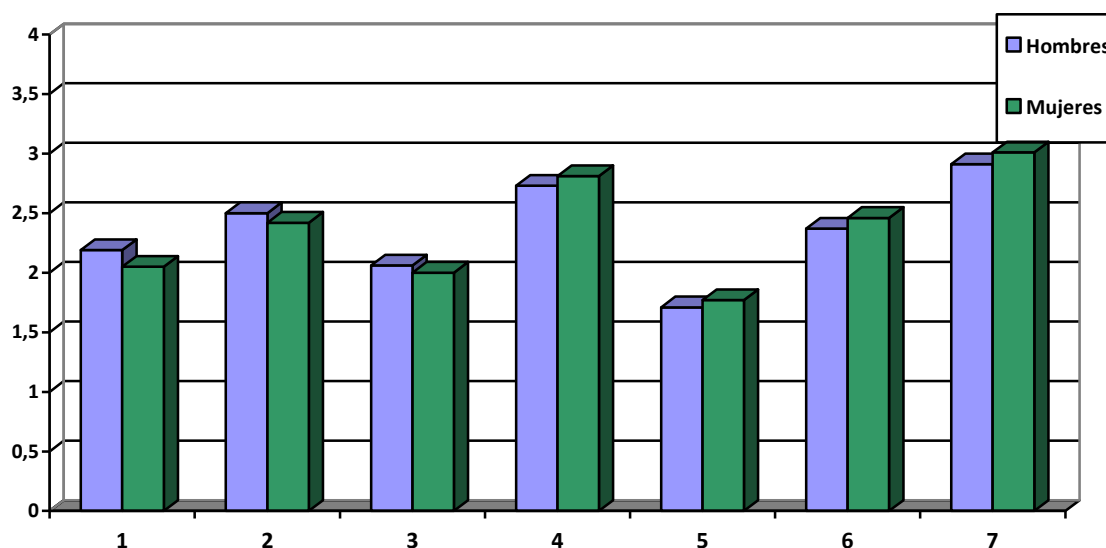
Tabla 7.4.2.1 Media y (desviación típica) y prueba de T de las puntuaciones en las actitudes hacia el juego, en función del sexo

		HOMBRES		MUJERES		Prueba de t	
		N	M (dt)	N	M (dt)		
1	Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo	1468	2,19 (0,96)	1496	2,05 (0,94)	3,93 (296)	0,001
2	Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica	1471	2,50 (0,97)	1500	2,42 (0,96)	2,30 (296)	0,021
3	El juego es un vicio menor	1458	2,06 (0,90)	1485	2,00 (0,91)	1,75 (294)	0,079
4	El juego es como una droga y al final uno se engancha	1450	2,73 (0,99)	1476	2,81 (1,00)	-2,34 (292)	0,019
5	El Estado debería prohibir los juegos de azar	1419	1,71 (0,83)	1426	1,77 (0,86)	-2,06 (284)	0,039
6	Los juegos tradicionales son buenos y los nuevos son malos y peligrosos	1402	2,37 (0,98)	1429	2,46 (0,99)	-2,26 (282)	0,024
7	El juego es una enfermedad difícil de curar	1413	2,91 (0,98)	1441	3,01 (0,96)	-2,65 (285)	0,008

Los resultados se muestran a continuación en la tabla 7.4.2.1 y señalan que hay diferencias significativas en función del género en todos los casos, salvo en la consideración del juego como un vicio menor. No obstante estas diferencias señalan un mayor acuerdo de los hombres con los tres primeras cuestiones (jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo y con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación

económica) y un mayor acuerdo de las mujeres con las cuatro últimas (el juego es como una droga y al final uno se engancha a él, el estado debería de prohibir los juegos de azar, los juegos tradicionales son buenos y los nuevos son malos y peligrosos y por último el juego es una enfermedad difícil de curar). Las primeras hacen referencia a consideraciones o actitudes positivas sobre el juego y las segundas a consideraciones negativas. Así pues los hombres presentan un mayor acuerdo con las actitudes positivas y las mujeres con las negativas hacia el juego. Con todo la diferencias en los valores de las medias son reducidas, pues en ningún caso las puntuaciones difieren más de una décima.

Figura 7.4.2.1 Media de las puntuaciones en las actitudes hacia el juego, en función del sexo



7.4.2.2 Intervalo de edad: Se realizaron análisis de varianzas (ANOVAS) para analizar las diferencias entre las actitudes sobre el juego y los diferentes grupos de edad establecidos:

- a) De 18 a 24 años
- b) De 25 a 34 años
- c) De 35 a 44 años
- d) De 45 a 59 años
- e) De 60 a 80 años

Aparecen diferencias significativas entre diferentes grupos de edad y varias de las consideraciones sobre el juego, en concreto la 1 (actitud positiva) y las 4, 5 Y 6 (actitudes negativas).

Se aplicó la prueba de Bonferroni para identificar las diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc), obteniéndose los siguientes resultados:

1.- Para la consideración 1: Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo.

Aunque en general se constata una tendencia a puntuar más alto en esta actitud hacia el juego según disminuye la edad del grupo, las diferencias significativas aparecen entre los grupos de edad de 18-24 vs 45-60, siendo las personas del grupo de menor edad las que muestran mayor acuerdo con esta afirmación.

2.- Para la consideración 6: Los juegos tradicionales son buenos y los modernos malos y peligrosos

- 60-80 años vs 18-24
- 60-80 años vs 25-34

En general se constata una tendencia a puntuar más alto en esta actitud hacia el juego según aumenta la edad del grupo, considerando las personas de mayor edad que los juegos modernos son más peligrosos. Las diferencias significativas aparecen entre los grupos más extremos, en concreto el grupo de edad de 60-80 años presenta unas puntuaciones superiores a las de los dos grupos de edad más jóvenes (18-24 y 25-34 años) (ver tabla 7.4.2.2.).

Tabla 7.4.2.2 Media y (desviación típica) y Anova de las puntuaciones en las consideraciones sobre el juego, en función de la edad. (Habiéndose realizado análisis de homogeneidad de varianzas y siendo todas ellas adecuadas para los análisis).

		18-24	25-34	35-44	45-59	60-80	ANOVA	
		M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	F (gl=4)	P
1	Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo N=2964	2,31 (1,00)	2,13 (0,94)	2,11 (0,95)	2,03 (0,95)	2,14 (0,94)	3,629	0,003
2	Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica N=2971	2,38 (0,96)	2,42 (0,97)	2,43 (0,95)	2,49 (0,97)	2,50 (0,98)	1,096	0,361
3	El juego es un vicio menor N=2943	1,98 (0,90)	2,00 (0,91)	2,00 (0,91)	2,05 (0,91)	2,07 (0,91)	0,879	0,494
4	El juego es como una droga y al final uno se engancha N=2926	2,88 (1,01)	2,84 (0,99)	2,76 (0,98)	2,69 (1,01)	2,76 (1,00)	2,674	0,020
5	El Estado debería prohibir los juegos de azar N=2845	1,74 (0,82)	1,73 (0,84)	1,77 (0,84)	1,69 (0,83)	1,77 (0,88)	2,332	0,040
6	Los juegos tradicionales son buenos y los nuevos son malos y peligrosos N=2845	1,74 (0,85)	2,28 (0,96)	2,32 (0,98)	2,41 (0,98)	2,42 (0,99)	3,604	0,003
7	El juego es una enfermedad difícil de curar N=2854	2,92 (1,01)	2,97 (0,95)	2,98 (0,95)	2,93 (0,97)	2,98 (0,98)	1,160	0,326

7.4.2.3 Estado civil: Se realizó los correspondientes ANOVAS para analizar las diferencias entre las consideraciones hacia el juego en función del estado civil.

Aparecen diferencias estadísticamente significativas entre varios grupos (Véase tabla 7.4.2.3). Posteriormente se aplicó la prueba de Bonferroni para identificar las diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc), con los siguientes resultados:

1.- Para la consideración 2: Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica

En líneas generales se constata que el grupo de los separados presentan un nivel de acuerdo significativamente mayor con la afirmación de que con el juego se puede ganar dinero. En concreto aparecen diferencias significativas con todos los otros grupos, siempre con puntuaciones mayores entre los separados: Separado vs Soltero; Separado vs Casado y Separado vs Viudo

También se identifica una diferencia significativa entre los grupos de solteros y casados, siendo los casados los que presentan puntuaciones más elevadas.

Solteros<Casados< Separados

2.- Para la consideración 4: El juego es como una droga y al final uno se engancha a él

En líneas generales se constata que el grupo de los separados presentan un nivel de acuerdo significativamente menor con la afirmación de que con el juego es como una droga. En concreto aparecen diferencias significativas con todos los otros grupos, siempre con puntuaciones menores entre los separados: Separado vs Soltero; Separado vs Casado y Separado vs Viudo

Tabla 7.4.2.3 Media y (desviación típica) y Anova de las puntuaciones en las consideraciones hacia el juego, en función del estado civil. (Habiéndose realizado análisis de homogeneidad de varianzas y siendo todas ellas adecuadas para los análisis)

		SOLTERO	CASADO	SEPARADO	VIUDO		
		M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	F (gl=3)	P
1	Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo N=2947	2,17 (0,98)	2,11 (0,93)	2,02 (0,95)	2,08 (0,97)	1,725	0,160
2	Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica N=2953	2,35 (0,97)	2,47 (0,96)	2,71 (0,96)	2,46 (0,98)	8,877	0,001
3	El juego es un vicio menor N=2925	2,01 (0,93)	2,03 (0,90)	2,01 (0,87)	2,07 (0,92)	,260	0,854
4	El juego es como una droga y al final uno se engancha N=2910	2,82 (1,01)	2,77 (0,98)	2,56 (1,06)	2,85 (1,04)	4,754	0,003
5	El Estado debería prohibir los juegos de azar N=2829	1,77 (0,887)	1,75 (0,84)	1,59 (0,77)	1,77 (0,92)	2,822	0,037
6	Los juegos tradicionales son buenos y los nuevos son malos y peligrosos N=2814	2,34 (0,99)	2,43 (0,96)	2,43 (1,05)	2,53 (1,04)	2,873	0,035
7	El juego es una enfermedad difícil de curar N=2838	2,91 (1,00)	3,00 (0,93)	2,88 (1,02)	3,01 (1,02)	2,041	0,106

3.- Para la consideración 5: El estado debería prohibir los juegos de azar

En líneas generales se constata que el grupo de los separados presentan un nivel de acuerdo significativamente menor con la afirmación de que con el estado debería suprimir los juegos de azar. En concreto aparecen diferencias significativas con dos de los otros grupos, siempre con puntuaciones menores entre los separados: Separado vs Soltero y Separado vs Casado

En resumen, al analizar las consideraciones sobre el juego en función del estado civil, se destaca que el grupo formado por los separados se diferencia significativamente del resto de los grupos, si bien estas diferencias no aparecen en todas las consideraciones.

7.4.2.4 Nivel de estudios: Se realizaron los correspondientes ANOVAS para analizar las diferencias entre las consideraciones hacia el juego en función del nivel de estudios.

Aparecen diferencias significativas entre varios de los grupos en todas las consideraciones sobre el juego excepto en dos: 4. el juego es como una droga y al final uno se engancha y 7 el juego es una enfermedad difícil de curar. Posteriormente se aplicó la prueba de Bonferroni para identificar las diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc), con los siguientes resultados. Los resultados de los análisis aparecen en la tabla 7.4.2.4.

1.- Para la consideración 1: Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo

En líneas generales se constata que va apareciendo un mayor acuerdo con esta consideración de juego como diversión conforme disminuye el nivel educativo. En concreto aparecen diferencias significativas que señalan mayor acuerdo en los que sólo tienen estudios primarios, en comparación con los tres grupos de mayor nivel. También entre los que sólo tienen estudios secundarios y los que tiene estudios Universitarios:

- Primarios vs Bachillerato
- Primarios vs Formación profesional
- Primarios vs Universitarios
- Secundarios vs Universitarios

2.- Para la consideración 2: Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica.

En líneas generales se constata que va apareciendo un mayor acuerdo con esta consideración del juego como forma de gana dinero conforme disminuye el nivel educativo, en concreto aparecen diferencias significativas que señalan mayor acuerdo en los que sólo tienen estudios primarios, en comparación con los tres grupos de mayor nivel. También entre los que sólo tienen estudios secundarios y los que tiene estudios de Formación profesional:

- Primarios vs Bachillerato
- Primarios vs Formación profesional
- Primarios vs Universitarios
- Secundarios vs Formación profesional

3.- Para la consideración 3: El juego es un vicio menor

En líneas generales se constata que va apareciendo un mayor acuerdo con esta consideración de juego como vicio menor conforme disminuye el nivel educativo. Si bien en este caso sólo aparecen diferencias significativas en dos comparaciones del grupo de estudios secundarios, siempre con puntuaciones mayores en los de estudios secundarios:

- Estudios secundarios vs Universitarios
- Estudios secundarios vs Formación profesional

4.- Para la consideración 5: El estado debería prohibir los juegos de azar

En líneas generales se constata que va apareciendo un mayor acuerdo con esta consideración de prohibición del juego conforme disminuye el nivel educativo, Si bien en ese caso sólo aparecen diferencias significativas entre los grupos extremos:

- Estudios primarios vs estudios universitarios

Tabla 7.4.2.4 Media y (desviación típica) y anovas de las puntuaciones en las actitudes hacia el juego, en función del nivel de estudios. (Habiéndose realizado análisis de homogeneidad de varianzas y siendo todas ellas adecuadas para los análisis)

		PRIMARIOS	SECUNDARIOS	BACHILLERATO	FP	UNIVERSITARIO	ANOVAS	
		M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	F (gl=4)	P
1	Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo N=2780	2,29 (0,98)	2,20 (0,99)	2,10 (0,96)	2,05 (0,89)	2,01 (0,93)	7,509	0,001
2	Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica N=2787	2,63 (0,98)	2,52 (0,93)	2,44 (0,97)	2,36 (0,93)	2,37 (0,98)	7,743	0,001
3	El juego es un vicio menor N=2763	2,08 (0,90)	2,15 (0,95)	2,02 (0,92)	1,96 (0,89)	1,93 (0,85)	5,436	0,001
4	El juego es como una droga y al final uno se engancha N=2748	2,77 (0,97)	2,75 (1,02)	2,83 (1,01)	2,76 (0,99)	2,76 (0,99)	0,572	0,683
5	El Estado debería prohibir los juegos de azar N=2669	1,85 (0,95)	1,74 (0,83)	1,73 (0,87)	1,73 (0,82)	1,67 (0,78)	3,023	0,017
6	Los juegos tradicionales son buenos y los nuevos son malos y peligrosos N=2663	2,59 (1,02)	2,42 (0,97)	2,37 (0,97)	2,45 (0,96)	2,31 (0,98)	5,989	0,001
7	El juego es una enfermedad difícil de curar N=2681	2,94 (0,94)	2,95 (0,97)	2,97 (0,99)	2,97 (0,97)	3,00 (0,95)	,270	0,898

5.- Para la consideración 6: Los juegos tradicionales son buenos y los juegos modernos malos

En líneas generales, aunque con fluctuaciones, se constata que va apareciendo un mayor acuerdo con esta consideración de juego como vicio menor conforme disminuye el nivel educativo, Si bien en este caso sólo aparecen diferencias significativas en dos comparaciones del grupo de estudios primarios, siempre con puntuaciones mayores en éstos:

- Estudios primarios vs bachillerato
- Estudios primarios vs Universitarios

En resumen, queda patente que un menor nivel de estudios aparece como una variable significativa en las consideraciones hacia el juego.

7.4.2.5 Situación laboral: Se realizaron los correspondientes ANOVAS para analizar las diferencias entre las consideraciones hacia el juego en función de la situación laboral

Aparecen diferencias significativas entre los grupos (Véase tabla 7.4.2.5) en tres de las consideraciones. Posteriormente se aplicó la prueba de Bonferroni para identificar las diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc), con los siguientes resultados.

1.- Para la consideración 1: Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo

No se puede señalar una tendencia en las puntuaciones de los distintos grupos, fluctuando de manera importante las medias de los distintos grupos. No aparecen diferencias entre los grupos con puntuaciones extremas, Solo aparece una diferencia significativa entre los grupos, presentado los estudiantes puntuaciones más elevadas:

- Trabaja vs Estudiante.

2.- Para la consideración 4: El juego es como una droga y a la larga uno se engancha a él

No se puede señalar una tendencia en las puntuaciones de los distintos grupos, fluctuando de manera importante las medias de los distintos grupos. Como en la consideración anterior solo aparece una diferencia significativa entre los grupos, presentado los estudiantes puntuaciones más elevadas:

- Trabaja vs Estudiante.

3.- Para la consideración 5. El estado debería de prohibir los juegos de azar

No se puede señalar una tendencia en las puntuaciones de los distintos grupos, fluctuando de manera importante las medias de los distintos grupos. Aparecen dos diferencias significativas entre los grupos, siempre entre el grupo de Trabaja, que es el que tiene puntuaciones de más bajo acuerdo con el anunciado:

- Trabaja vs en paro
- Trabaja vs Ama de casa

En resumen, hay pocas diferencias con respecto al acuerdo con las consideraciones en función de la situación laboral. Como tendencia más evidente aparece que en prácticamente todas las consideraciones el grupo de Trabaja es el que presenta menor grado de acuerdo con los enunciados.

7.4.2.6 Profesión: Se realizaron los correspondientes ANOVAS para analizar las diferencias entre las consideraciones hacia el juego en función de la profesión. Dado que aparecen algunas diferencias significativas posteriormente se aplicó la prueba de Bonferroni para identificar las diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc), con los siguientes resultados:

1.- Para la consideración 4: El juego es como una droga y al final uno se engancha

En líneas generales sólo se puede señalar que el grupo Agricultor es el que presenta las puntuaciones de acuerdo más bajas, pero sólo se dan diferencias significativas con un grupo:

- Agricultor vs Empresario/Propietario

En resumen, dado que sólo ha aparecido esta diferencia estadísticamente significativa parece lógico señalar el escaso valor de la profesión para identificar diferencias entre los grupos en las consideraciones sobre el juego.

Tabla 7.4.2.5 Media y (desviación típica) y anovas de las puntuaciones en las consideraciones hacia el juego, en función de la situación laboral. (Habiéndose realizado análisis de homogeneidad de varianzas y siendo todas ellas adecuadas para los análisis).

		TRABAJA	EN PARO	BAJA	JUBILADO	ESTUDIANTE	AMA DE CASA	OTRAS	NS/NC	ANOVA	
		M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	F (gl=7)	P
1	Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo N=2964	2,09 (0,95)	2,09 (0,93)	2,31 (1,03)	2,17 (0,96)	2,33 (1,05)	2,04 (0,88)	2,67 (1,52)	2,13 (0,91)	2,526	0,014
2	Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica N=2971	2,48 (0,95)	2,48 (0,97)	2,42 (0,95)	2,47 (1,01)	2,32 (0,97)	2,39 (0,96)	2,33 (1,52)	2,40 (0,91)	,960	0,459
3	El juego es un vicio menor N=2943	2,01 (0,90)	2,03 (0,91)	2,16 (0,93)	2,05 (0,92)	2,02 (0,94)	2,11 (0,90)	1,67 (1,15)	2,13 (0,91)	,551	0,796
4	El juego es como una droga y al final uno se engancha N=2926	2,70 (1,00)	2,85 (1,02)	2,97 (0,93)	2,81 (1,01)	2,95 (0,96)	2,78 (0,97)	3,00 (1,00)	2,67 (0,9)	2,741	0,008
5	El Estado debería prohibir los juegos de azar N=2845	1,66 (0,78)	1,82 (0,90)	1,80 (0,84)	1,77 (0,90)	1,84 (0,87)	1,93 (0,93)	2,50 (2,12)	2,07 (0,88)	4,954	0,001
6	Los juegos tradicionales son buenos y los nuevos son malos y peligrosos N=2831	2,36 (0,99)	2,45 (0,98)	2,73 (1,08)	2,49 (1,00)	2,28 (0,94)	2,55 (0,96)	2,50 (0,70)	2,71 (0,91)	2,784	0,007
7	El juego es una enfermedad difícil de curar N=2854	2,96 (0,96)	2,95 (0,98)	3,22 (0,75)	2,95 (1,00)	2,93 (1,02)	3,00 (1,13)	2,67 (0,57)	3,00 (1,13)	,476	0,853

		AGRICULTOR	EMPRESARIO	PROF LIBERAL	DIRECTIVO	MANDOS INTERMEDIOS	ADMINIS- TRATIVOS	OBREROS ESPECIALIZADOS	PEONES JORNALERO	ANOVA	
		M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	F (gl=7)	P
1	Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo N=1488	2,34 (0,96)	1,98 (1,01)	1,92 (0,95)	2,24 (0,87)	1,97 (0,90)	2,12 (0,86)	2,09 (0,96)	2,20 (1,02)	1,940	0,060
2	Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica N=1489	2,80 (0,71)	2,49 (0,99)	2,53 (0,98)	2,67 (0,84)	2,46 (1,01)	2,33 (0,93)	2,47 (0,96)	2,60 (0,94)	2,335	0,023
3	El juego es un vicio menor N=1484	2,20 (1,05)	2,09 (0,98)	1,95 (0,91)	1,93 (0,69)	1,99 (0,87)	1,95 (0,87)	2,02 (0,87)	2,02 (0,96)	0,737	0,640
4	El juego es como una droga y al final uno se engancha N=1467	2,24 (0,98)	2,93 (1,01)	2,79 (1,00)	2,93 (0,79)	2,75 (0,99)	2,66 (0,99)	2,67 (0,98)	2,65 (1,04)	2,865	0,006
5	El Estado debería prohibir los juegos de azar N=1436	1,80 (0,96)	1,63 (0,79)	1,60 (0,68)	1,50 (0,68)	1,66 (0,79)	1,64 (0,74)	1,69 (0,82)	1,68 (0,82)	0,626	0,735
6	Los juegos tradicionales son buenos y los nuevos son malos y peligrosos N=1423	2,55 (1,27)	2,49 (1,00)	2,25 (0,99)	2,31 (1,00)	2,33 (0,95)	2,30 (0,95)	2,37 (0,99)	2,41 (1,00)	0,937	0,476
7	El juego es una enfermedad difícil de curar N=1443	2,91 (0,93)	3,17 (0,90)	2,93 (1,01)	2,97 (0,89)	3,07 (0,94)	2,90 (0,98)	2,95 (0,95)	2,88 (1,02)	1,639	0,120

Tabla 7.4.2.6 Media y (desviación típica) y anovas de las puntuaciones en las consideraciones hacia el juego, en función de la profesión. (Habiéndose realizado análisis de homogeneidad de varianzas y siendo todas ellas adecuadas para los análisis).

7.4.2.7 Nivel de ingresos personales al mes: Se realizaron los correspondientes ANOVAS para analizar las diferencias entre las consideraciones hacia el juego en función del nivel de ingresos personales al mes.

Aparecen diferencias significativas entre varias categorías y consideraciones hacia el juego. Posteriormente se aplicó la prueba de Bonferroni para identificar las diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc), con los siguientes resultados. Los resultados de los análisis aparecen en la tabla 7.4.2.7.

1.- Para la consideración 4: El juego es una droga y al final uno se engancha a él

En líneas generales se constata que los valores menores aparecen en los dos grupos de menores ingresos, pero luego no hay una tendencia concreta sino fluctuaciones entre los grupos. En concreto aparece una diferencia significativa que señala mayor acuerdo con esta consideración en los que están en el grupo de Sin ingresos.

- Sin ingresos vs Ingresos entre 901-1500€

2.- Para la consideración 5: El estado debería prohibir los juegos de azar

En líneas generales se constata una tendencia a un menor acuerdo con esta consideración conforme se incrementa el nivel de ingresos. Las diferencias significativas encontradas, siempre con menor acuerdo en el grupo de Ingresos de 1501-2500€, son:

- Ingresos de 1501-2500€ vs sin ingresos
- Ingresos de 1501-2500€ vs ingresos de menos de 600€

En resumen parece que el nivel de ingresos personales no tiene una relación importante con el acuerdo en las consideraciones sobre el juego. Se podría señalar una ligera tendencia a un menor acuerdo conforme aumenta el nivel de ingresos si bien el grupo de máximos ingresos a veces alcanza las puntuaciones más elevadas.

Tabla 7.4.2.7 Media y (desviación típica) y anovas de las puntuaciones en las consideraciones hacia el juego, en función del nivel de ingresos. (Habiéndose realizado análisis de homogeneidad de varianzas y siendo todas ellas adecuadas para los análisis).

		SIN INGRESOS	<600€	601-900	901-1500	1501- 2500	2501- 4000	>4001€	ANOVAS	
		M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	F (gl=6)	P
1	Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo N=2320	2,21 (0,98)	2,17 (0,97)	2,17 (0,96)	2,18 (0,92)	2,09 (0,97)	1,92 (0,99)	2,40 (0,89)	0,870	0,516
2	Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica N=2326	2,38 (0,98)	2,54 (1,00)	2,49 (0,97)	2,47 (0,95)	2,47 (0,96)	2,39 (1,07)	3,00 (0,70)	1,148	0,331
3	El juego es un vicio menor N=2303	2,13 (0,96)	2,02 (0,92)	2,03 (0,89)	2,04 (0,89)	2,01 (0,91)	1,87 (0,87)	1,80 (1,30)	0,976	0,440
4	El juego es como una droga y al final uno se engancha N=2294	2,93 (0,96)	2,83 (0,97)	2,76 (0,96)	2,67 (0,99)	2,71 (1,04)	2,76 (1,07)	2,75 (1,50)	3,416	0,002
5	El Estado debería prohibir los juegos de azar N=2231	1,83 (0,88)	1,88 (0,91)	1,73 (0,83)	1,72 (0,82)	1,58 (0,76)	1,53 (0,76)	1,40 (0,54)	4,277	0,001
6	Los juegos tradicionales son buenos y los nuevos son malos y peligrosos N=2239	2,44 (1,00)	2,47 (0,99)	2,48 (0,97)	2,37 (0,95)	2,39 (1,01)	2,32 (1,08)	2,60 (1,14)	0,900	0,494
7	El juego es una enfermedad difícil de curar N=2233	3,01 (0,96)	2,91 (0,94)	2,93 (0,96)	2,90 (0,98)	2,99 (0,92)	3,03 (1,07)	2,80 (1,30)	0,787	0,580

7.4.2.8 Nivel de ingresos unidad familiar: Se realizaron los correspondientes ANOVAS para analizar las diferencias entre las consideraciones hacia el juego en función del nivel de ingresos de la unidad familiar. Dado que aparecen algunas diferencias significativas posteriormente se aplicó la prueba de Bonferroni para identificar las diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc), con los siguientes resultados (ver tabla 7.4.2.8)

1.- Para la consideración 2: Con el juego uno puede ganar dinero y mejorar su situación económica

No se puede señalar una tendencia, fluctuando las puntuaciones entre los distintos grupos. Aparece no obstante una diferencia significativa, con puntuaciones más elevadas en el grupo de Ingresos entre 901-1500€

- Ingresos entre 901-1500€ vs Ingresos entre 2500-4000€

2.- Para la consideración 5: El estado debería prohibir los juegos de azar.

En líneas generales se constata que va apareciendo un mayor acuerdo con esta consideración conforme disminuye el nivel de ingresos. En concreto aparecen diferencias significativas que señalan mayor acuerdo en los que tienen menor nivel de ingresos:

- Ingresos menores de 600€ vs Ingresos entre 601-900€
- Ingresos menores de 600€ vs Ingresos entre 901-1500€
- Ingresos menores de 600€ vs Ingresos entre 1501-2500€
- Ingresos menores de 600€ vs Ingresos entre 2501-4000€
- Ingresos menores de 600€ vs Ingresos mayores de 4000€
- No tiene ingresos vs Ingresos mayores de 4000€.

En resumen no se puede señalar una clara tendencia en las diferencias en las consideraciones sobre el juego según el nivel de ingresos de la unidad familiar. Las escasas diferencias significativas encontradas apuntan a un escaso valor explicativo.

Tabla 7.4.2.8 Media y (desviación típica) y anovas de las puntuaciones en las consideraciones hacia el juego, en función del nivel de ingresos de toda la unidad familiar. (Habiéndose realizado análisis de homogeneidad de varianzas y siendo todas ellas adecuadas para los análisis).

		SIN INGRESOS	<600€	601-900	901-1500	1501-2500	2501-4000	>4001€	ANOVAS	
		M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	F (gl)	P
1	Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo N=1884	2,45 (1,02)	2,17 (0,91)	2,20 (0,97)	2,22 (0,96)	2,21 (0,94)	2,21 (0,97)	2,14 (0,97)	0,422	0,865
2	Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica N=1887	2,39 (1,11)	2,48 (0,98)	2,56 (0,95)	2,56 (0,93)	2,54 (0,97)	2,32 (0,97)	2,41 (1,04)	2,001	0,062
3	El juego es un vicio menor N=1873	2,40 (1,10)	2,22 (0,94)	2,12 (0,94)	1,98 (0,86)	2,06 (0,89)	1,97 (0,89)	1,93 (0,97)	3,092	0,005
4	El juego es como una droga y al final uno se engancha N=1862	2,81 (0,83)	2,81 (0,98)	2,72 (0,99)	2,74 (0,96)	2,80 (0,96)	2,78 (0,98)	2,88 (1,15)	0,493	0,814
5	El Estado debería prohibir los juegos de azar N=1812	2,07 (1,03)	2,03 (1,04)	1,74 (0,83)	1,74 (0,82)	1,67 (0,76)	1,69 (0,79)	1,43 (0,75)	5,424	0,001
6	Los juegos tradicionales son buenos y los nuevos son malos y peligrosos N=1835	2,34 (0,89)	2,61 (0,99)	2,51 (1,01)	2,37 (0,96)	2,43 (0,97)	2,35 (0,98)	2,61 (0,99)	1,987	0,064
7	El juego es una enfermedad difícil de curar N=1815	3,13 (0,81)	2,91 (1,00)	2,84 (0,95)	2,93 (0,97)	3,01 (0,90)	2,91 (0,93)	2,95 (0,92)	1,360	0,227

7.4.3. Tipo de jugador

7.4.3.1 Tipo de jugador 5 grupos: Se realizaron los correspondientes ANOVAS para analizar las diferencias entre las consideraciones hacia el juego en función del tipo de jugador. En todas las consideraciones hacia el juego aparecen diferencias estadísticamente significativas (Véase tabla 7.4.3.1). Posteriormente se aplicó la prueba de Bonferroni para analizar las diferencias estadísticamente significativas entre los grupos (análisis post-hoc):

1.- Para la consideración 1: Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo

En líneas generales se constata la tendencia de un mayor acuerdo con esta consideración del juego como diversión conforme se avanza en los grupos según el nivel de problemas de juego, aunque la puntuación de los jugadores problema es superior a la de los patológicos. En concreto aparecen diferencias significativas que señalan mayor acuerdo con la consideración en los grupos con mayor nivel de problemas con el juego:

- No jugador vs Jugador sin riesgo
- No jugador vs Jugador con riesgo
- No jugador vs Jugador problema
- No jugador vs Jugado patológico

- Jugador sin riesgo vs Jugador problema

Queda patente que el grupo que más se diferencia del resto en cuanto a esta consideración sobre el juego es el grupo de no jugadores, que alcanza diferencias significativas con todos los demás.

2.- Para la consideración 2: Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica

En líneas generales se constata la tendencia de un mayor acuerdo con esta consideración de que con el juego se puede ganar dinero conforme se avanza en los grupos según el nivel de problemas de juego, aunque la puntuación de los jugadores problema es inferior a la de los jugadores en riesgo. En concreto aparecen diferencias significativas que señalan mayor acuerdo con la consideración en los grupos con mayor nivel de problemas con el juego:

- No jugador vs Jugador sin riesgo
- No jugador vs Jugador con riesgo
- No jugador vs Jugador problema
- No jugador vs Jugado patológico
- Jugador sin riesgo vs Jugador con riesgo
- Jugador sin riesgo vs Jugador patológico
- Jugador problema vs Jugador patológico

Queda patente que el grupo que más se diferencia del resto en cuanto a esta consideración sobre el juego es el grupo de no jugadores, que alcanza diferencias significativas con todos los demás. También el grupo de Jugador sin riesgo parece distanciarse de los otros grupos con mayores problemas.

3.- Para la consideración 3: El juego es un vicio menor

En líneas generales se constata la tendencia de un mayor acuerdo con esta consideración de que el juego es un vicio menor conforme se avanza en los grupos según el nivel de problemas de juego. En concreto aparecen diferencias significativas que señalan mayor acuerdo con la consideración en los grupos con mayor nivel de problemas con el juego:

- No jugador vs Jugador sin riesgo
- No jugador vs Jugador problema
- No jugador vs Jugado patológico

Nuevamente se destaca el grupo de no jugadores, con diferencias significativas con todos los otros grupos, a excepción de los jugadores en riesgo.

4.- Para la consideración 4: El juego es como una droga y al final uno se engancha a él

En líneas generales no puede señalarse una tendencia con respecto a la consideración del juego como una droga, pues las puntuaciones fluctúan a lo largo de los grupos. Quizá lo más destacable son las elevadas puntuaciones en todos los grupos. Con todo aparecen diferencias significativas que señalan mayor acuerdo con la consideración en el grupo de No jugador:

- No jugador vs Jugador sin riesgo
- No jugador vs Jugador con riesgo

5.- Para la consideración 5: El estado debería prohibir los juegos de azar

No aparece una tendencia identificable, lo único que resalta es el mayor acuerdo con esta consideración en el grupo de No jugadores. En concreto aparecen diferencias significativas en la dirección señalada entre este grupo de No jugadores y otros dos:

- No jugador vs Jugador sin riesgo
- No jugador vs Jugador con riesgo

6.- Para la consideración 6: Los juegos de azar tradicionales son buenos y los modernos malos y peligrosos

No aparece una tendencia identificable, lo único que resalta es el mayor acuerdo con esta consideración del grupo de Jugadores Problema. No obstante las diferencias que aparecen como significativas son:

- Jugador de bajo riesgo vs No jugador
- Jugador de bajo riesgo vs Jugador de riesgo
- Jugador con riesgo vs Jugador problema

Las direcciones de estas diferencias son:

No jugador > Jugador bajo riesgo

Jugador riesgo > Jugador de bajo riesgo

Jugador problema > Jugador con riesgo

7.- Para la consideración 7: El juego es una enfermedad difícil de curar

Parece configurar una tendencia a presentar puntuaciones más bajas conforme se va ascendiendo por los grupos en función del nivel de problemas con el juego, a excepción del grupo de Jugadores problema. Llama la atención las puntuaciones tan elevadas de acuerdo en los Jugadores problema, muy similares a las de los No jugadores. Nuevamente los No jugadores se diferencian de los otros grupos (salvo el mencionado de Jugadores problema), aunque aparecen algunas diferencias más. En concreto las diferencias significativas son:

- No jugador vs Jugador sin riesgo
- No jugador vs Jugador con riesgo
- No jugador vs Jugado patológico

- Jugador de bajo riesgo vs Jugador de riesgo
- Jugador de bajo riesgo vs Jugador patológico
- Jugador problema vs Jugador patológico

Las direcciones de las diferencias:

No jugadores > a los otros grupos (J. sin riesgo, J con riesgo, J. patológicos)

Jugadores sin riesgo > jugadores con riesgo

Jugadores problema > jugadores sin riesgo

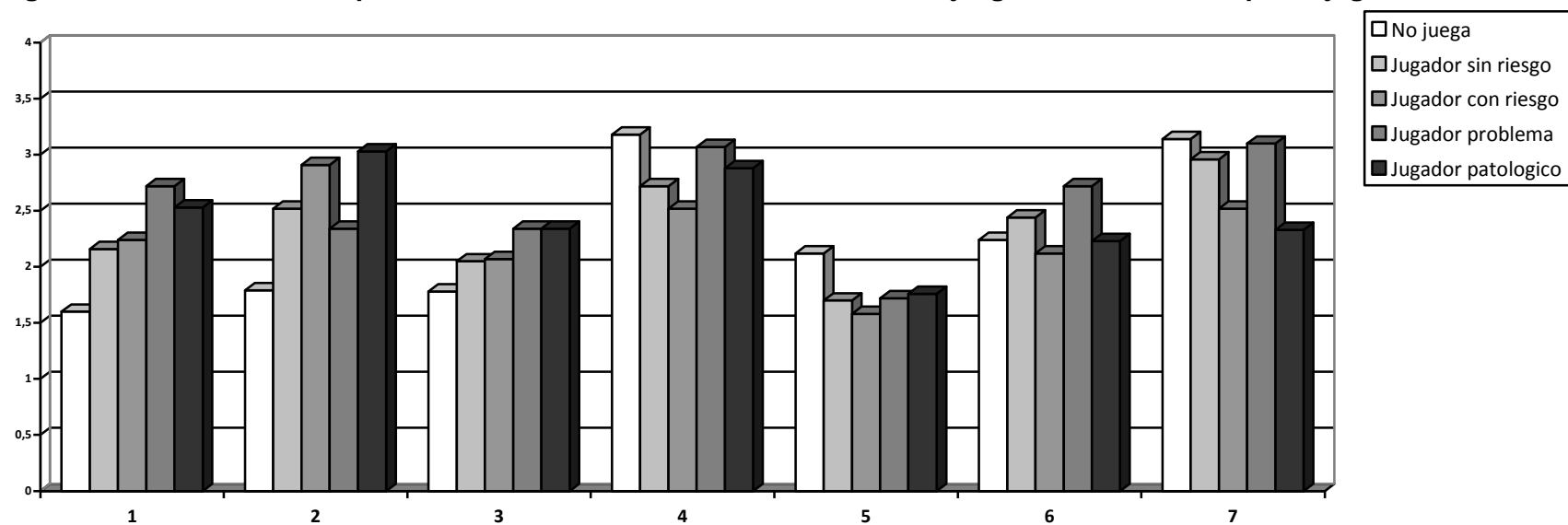
Jugadores problema > jugadores patológicos

En resumen se puede apuntar una tendencia a un mayor acuerdo con las consideraciones positivas y uno menor con las negativas, conforme se avanza en los grupos en función del nivel de problemas con el juego.

Tabla 7.4.3.1 Media y (desviación típica) y anovas de las puntuaciones en las consideraciones hacia el juego, en función del tipo de jugador. (Habiéndose realizado análisis de homogeneidad de varianzas y siendo todas ellas adecuadas para los análisis).

		NO JUGADOR	JUGADOR SIN RIESGO	JUGADOR CON RIESGO	JUGADOR PROBLEMA	JUGADOR PATOLOGICO	ANOVAS	
		M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	F (gl)	P
1	Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo N=2964	1,60 (0,84)	2,16 (0,94)	2,24 (1,01)	2,72 (0,84)	2,53 (1,05)	28,942	0,001
2	Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica N=2971	1,79 (0,84)	2,52 (0,94)	2,91 (1,03)	2,34 (0,97)	3,03 (1,02)	48,995	0,001
3	El juego es un vicio menor N=2943	1,78 (0,88)	2,05 (0,90)	2,07 (1,01)	2,34 (1,07)	2,34 (1,03)	7,723	0,001
4	El juego es como una droga y al final uno se engancha N=2926	3,18 (0,93)	2,72 (0,99)	2,52 (1,06)	3,07 (1,03)	2,88 (1,03)	16,443	0,001
5	El Estado debería prohibir los juegos de azar N=2845	2,12 (1,06)	1,70 (0,81)	1,58 (0,84)	1,72 (0,88)	1,76 (1,10)	16,298	0,001
6	Los juegos tradicionales son buenos y los nuevos son malos y peligrosos N=2831	2,24 (0,99)	2,44 (0,98)	2,12 (0,89)	2,72 (1,16)	2,23 (0,92)	5,605	0,001
7	El juego es una enfermedad difícil de curar N=2854	3,14 (0,93)	2,96 (0,96)	2,52 (1,08)	3,10 (1,17)	2,33 (1,16)	10,468	0,001

Figura 7.4.3.1 Media de las puntuaciones en las consideraciones hacia el juego, en función del tipo de jugador



7.4.3.2 Tipo de jugador según NODS: A continuación se procede a realizar análisis de correlaciones bivariadas entre los distintos tipos de consideraciones sobre el juego y las puntuaciones directas obtenidas en el NODS clip, NODS en el último año y NODS a lo largo de toda la vida.

Con respecto al NODS-clip aparecen correlaciones significativas entre varias de las consideraciones hacia el juego (Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo, con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica y el juego es una enfermedad difícil de curar) y el NODS clip. Pero estas correlaciones son de muy escaso valor, pues ninguna llega al 0.10.

Con respecto al NODS-último año si aparecen varias correlaciones y de valores elevados. Todas menos una con valores superiores a 0.32 y tres con valores superiores a 0.4. Si bien no en todos los casos son significativas. Además aparecen correlaciones positivas con las consideraciones positivas sobre el juego y negativas con las negativas (salvo la 5). Las correlaciones significativas son: El juego es un vicio menor (0.473) y El juego es una enfermedad difícil de curar (-0.508).

Con respecto al NODS- toda la vida, las correlaciones obtenidas son relativamente bajas, pues ninguna supera al 0.175. Además solo aparece una correlación significativa con la consideración del juego como manera de divertirse y pasar el tiempo (0.173). Por otro lado no aparece tampoco la tendencia a correlaciones positivas con los ítems positivos y viceversa.

También debe señalarse que no aparecen correlaciones significativas entre las puntuaciones del NODS clip y las puntuaciones del NODS en el último año. Sin embargo, si aparecen correlaciones significativas entre las puntuaciones del NODS clip y la puntuación del NODS con criterio temporal a lo largo de toda la vida, pero esta correlación es negativa y elevada (-0.796). No obstante el N de los cuestionarios NODS es muy bajo para poder dar relevancia a estos datos.

7.4.3.2 Correlaciones de las puntuaciones en las consideraciones hacia el juego, en función del tipo de jugador

	NODS CLIP			NODS ULTIMO AÑO			NODS TODA LA VIDA		
	Pearson	Significación	N	Pearson	Significación	N	Pearson	Significación	N
Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo	0,069***	0,001	2964	0,094	0,693	20	0,172*	0,034	152
Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica	0,078***	0,001	2971	0,350	0,130	20	0,054	0,504	153
El juego es un vicio menor	0,037*	0,042	2943	0,473*	0,047	18	0,141	0,086	149
El juego es como una droga y al final uno se engancha	-0,001	0,968	2926	-0,418	0,067	20	0,150	0,064	153
El Estado debería prohibir los juegos de azar	-0,017	0,369	2845	0,327	0,159	20	0,135	0,096	153
Los juegos tradicionales son buenos y los nuevos son malos y peligrosos	-0,023	0,222	2931	-0,397	0,115	17	0,044	0,599	148
El juego es una enfermedad difícil de curar	-0,073***	0,001	2854	-0,508*	0,026	19	-0,064	0,440	150
NODS ultimo año	-0,104	0,663	20				0,236	0,316	20
NODS toda la vida	-0,796***	0,001	153						

*** Correlación significativa al 0.001; ** Correlación significativa al 0.01; *Correlación es significativa al nivel 0,05

Correlaciones superiores a 0,4
Correlaciones entre 0,3 y 0,4
Correlaciones entre 0,17 y 0,3

7.4.4 Tipo de juego

A continuación se procede a analizar la relación entre las consideraciones sobre el juego y el tipo de juego al que se juega. Para ello, como ya se hizo con anterioridad se seleccionaron el juego más frecuente de la SELAE y de la ONCE (La primitiva y el cupón/cuponazo), así como el juego más diferente y que tuviera un número de jugadores mínimo (Quinielas y Rascas). También todos los juegos incluidos en OTROS Juegos. Se hizo un análisis específico de las consideraciones según la participación en los siguientes juegos:

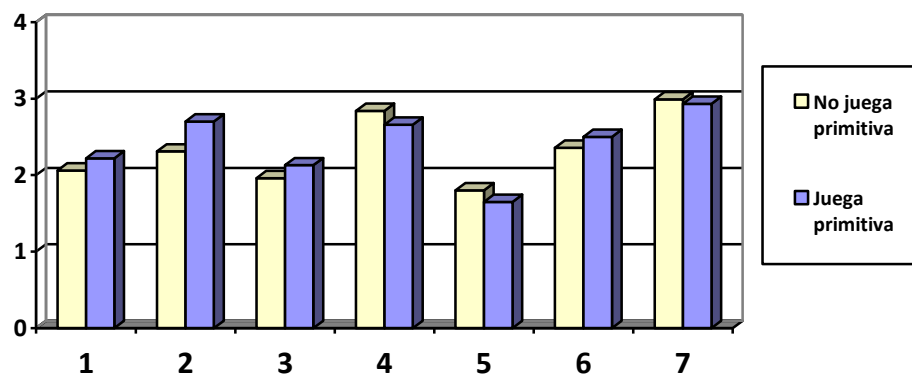
1. Primitiva
2. Cupón/Cuponazo
3. Quiniela de fútbol
4. Rascas
5. Cartas
6. Bingo
7. Máquinas recreativas
8. Casas de apuestas deportivas
9. Casinos
10. Videojuegos con apuesta
11. "Otras apuestas".

7.4.4.1 Primitiva: Se llevaron a cabo pruebas de T para identificar las diferencias en consideraciones de jugadores y no jugadores a la primitiva. Los resultados señalan diferencias significativas en todos los grupos de jugadores entre todas las consideraciones hacia el juego. En las consideraciones positivas la tendencia es clara, aquellos que juegan a la primitiva puntúan de media más en todas ellas. Para las consideraciones negativas la tendencia es la contraria, puntúan de media menos en ellas, excepto en la consideración 6. En resumen, se manifiesta la tendencia de que los jugadores están más de acuerdo con las consideraciones positivas sobre el juego y menos de acuerdo en algunas de las negativas que los no jugadores. (Ver tabla 7 4.4.1)

Tabla 7.4.4.1 PRIMITIVA. N total, N de los que juegan y no juegan, media (desviación típica) y pruebas T de las puntuaciones en las consideraciones hacia el juego, en función del juego al que juegan.

		N total	No juega Primitiva		Juega Primitiva		Prueba T	
			N	M	N	M	T	P
1	Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo	2964	1823	2,06 (0,957)	1141	2,22 (0,948)	-4,548	0,001
2	Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica	2971	1835	2,31 (0,979)	1136	2,70 (0,911)	-10,991	0,001
3	El juego es un vicio menor	2943	1809	1,96 (0,891)	1134	2,13 (0,935)	-4,965	0,001
4	El juego es como una droga y al final uno se engancha	2926	1804	2,84 (0,998)	1122	2,66 (1,00)	4,792	0,001
5	El Estado debería prohibir los juegos de azar	2845	1737	1,80 (0,899)	1108	1,65 (0,767)	4,368	0,001
6	Los juegos tradicionales son buenos y los nuevos son malos y peligrosos	2831	1742	2,36 (0,984)	1089	2,50 (0,990)	-3,658	0,001
7	El juego es una enfermedad difícil de curar	2854	1751	2,99 (0,978)	1103	2,93 (0,965)	1,606	0,001

Figura 7.4.4.1 PRIMITIVA. Media de las puntuaciones en las consideraciones hacia el juego, en función del juego al que juegan.

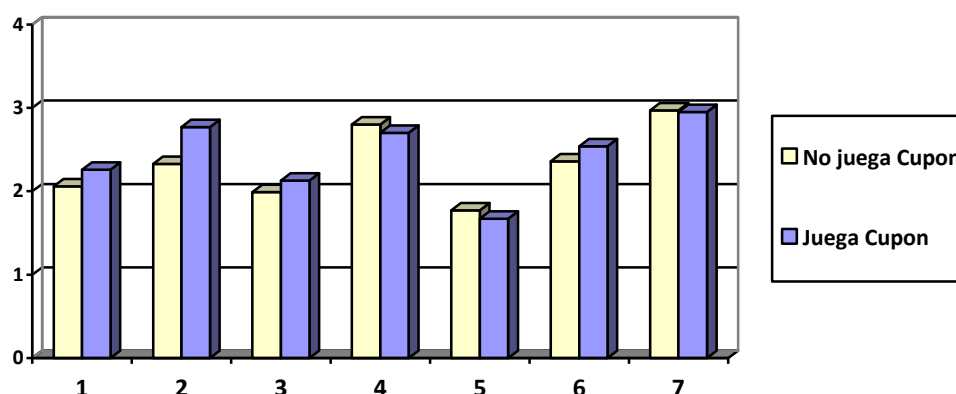


7.4.4.2 Cupón/Cuponazo: Se llevaron a cabo pruebas de T para identificar las diferencias en consideraciones de jugadores y no jugadores al cupón de la once. Los resultados señalan diferencias significativas en todos los grupos de jugadores entre todas las consideraciones hacia el juego, excepto en la número 7. En las consideraciones positivas la tendencia es clara, aquellos que juegan al cupón puntúan de media más en todas ellas. Para las consideraciones negativas la tendencia es la contraria, puntúan de media menos en ellas, excepto en la consideración 6. En resumen, se manifiesta la tendencia de que los jugadores están más de acuerdo con las consideraciones positivas sobre el juego y menos de acuerdo en algunas de las negativas que los no jugadores. (Ver tabla 7.4.4.2)

Tabla 7.4.4.2. CUPON/CUPONAZO. N total, N de los que juegan y no juegan, media (desviación típica) y pruebas T de las puntuaciones en las consideraciones hacia el juego, en función del juego al que juegan.

		N total	No juega Cupón		Juega Cupón		Prueba T	
			N	M (dt)	N	M (dt)	T	P
1	Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo	2964	2080	2,06 (0,956)	884	2,26 (0,943)	-5,369	0,001
2	Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica	2971	2086	2,33 (0,967)	885	2,77 (0,914)	-11,488	0,001
3	El juego es un vicio menor	2943	2064	1,99 (0,899)	879	2,13 (0,936)	-3,749	0,001
4	El juego es como una droga y al final uno se engancha	2926	2048	2,80 (1,00)	878	2,70 (1,00)	2,458	0,014
5	El Estado debería prohibir los juegos de azar	2845	1981	1,77 (0,890)	864	1,67 (0,756)	2,962	0,003
6	Los juegos tradicionales son buenos y los nuevos son malos y peligrosos	2831	1971	2,36 (0,985)	860	2,54 (0,986)	-4,412	0,001
7	El juego es una enfermedad difícil de curar	2854	2000	2,97 (0,974)	854	2,95 (0,971)	0,503	0,615

Figura 7.4.4.2 CUPON/CUPONAZO. Media de las puntuaciones en las consideraciones hacia el juego, en función del juego al que juegan.



7.4.4.3 Quiniela: Se llevaron a cabo pruebas de T para identificar las diferencias en consideraciones de jugadores y no jugadores a las quinielas. Los resultados señalan diferencias significativas entre ambos grupos en 6 de las siete consideraciones. En las tres primeras, las consideradas positivas, las medias de los jugadores son superiores, señalando su mayor acuerdo con las consideraciones positivas sobre el juego. En las cuatro consideradas negativas la tendencia es menos clara. Las medias de los jugadores en dos casos son inferiores, mostrando un menor acuerdo con estas consideraciones negativas. En los otros dos casos, o bien no hay diferencias o bien la media es superior. En resumen se manifiesta la tendencia de que los jugadores están más de acuerdo con las consideraciones positivas sobre el juego y menos de acuerdo en algunas de las negativas que los no jugadores. (Ver tabla 7.4.4.3)

Figura 7.4.4.3 QUINIELA. Media de las puntuaciones en las consideraciones hacia el juego, en función del juego al que juegan.

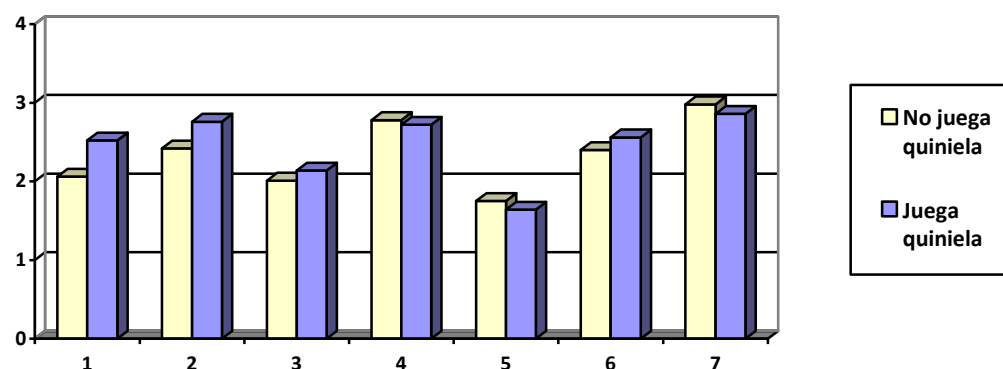


Tabla 7.4.4.3 QUINIELA. N total, N de los que juegan y no juegan, media y (desviación típica) y pruebas T de las puntuaciones en las consideraciones hacia el juego, en función del juego al que juegan.

		N total	No juega Quiniela		Juega quiniela		Prueba T	
			N	M (dt)	N	M (dt)	t	P
1	Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo	2964	2618	2,06 (0,94)	346	2,52 (0,92)	-8,473	0,001
2	Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica	2971	2625	2,42 (0,97)	346	2,76 (0,88)	-6,243	0,001
3	El juego es un vicio menor	2943	2601	2,01 (0,91)	342	2,14 (0,90)	-2,44	0,014
4	El juego es como una droga y al final uno se engancha	2926	2586	2,78 (1,00)	340	2,72 (0,96)	0,96	0,334
5	El Estado debería prohibir los juegos de azar	2845	2508	1,75 (0,86)	337	1,64 (0,77)	2,35	0,019
6	Los juegos tradicionales son buenos y los nuevos son malos y peligrosos	2831	2497	2,40 (0,98)	334	2,56 (0,99)	-2,803	0,005
7	El juego es una enfermedad difícil de curar	2854	2519	2,98 (0,97)	335	2,86 (0,96)	2,120	0,034

7.4.4.4 Rascas: Se llevaron a cabo pruebas de T para identificar las diferencias en consideraciones de jugadores y no jugadores a Rascas. Los resultados señalan diferencias significativas entre ambos grupos en 2 de las siete consideraciones. En las dos primeras, consideradas positivas, las medias de los jugadores son superiores, señalando su mayor acuerdo con las consideraciones positivas sobre el juego.

Figura 7.4.4.4. RASCAS. Media en las consideraciones en función del juego

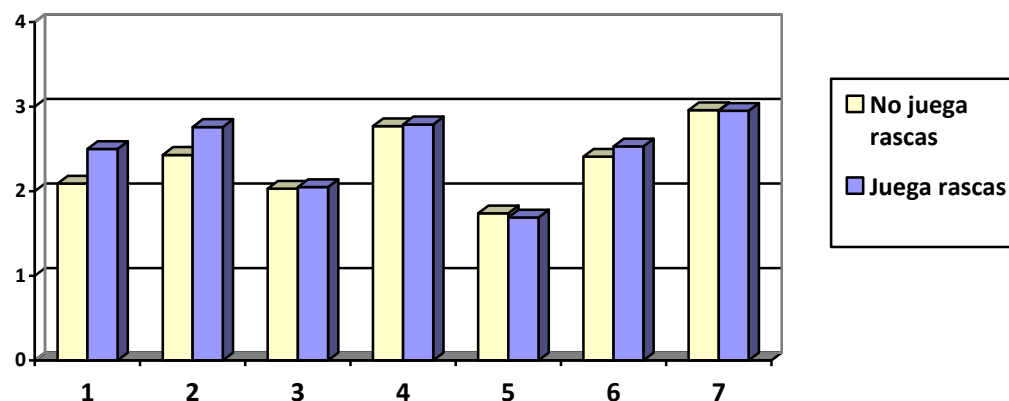


Tabla 7.4.4.4. RASCAS. N total, N de los que juegan y no juegan, media y (desviación típica) y pruebas T de las puntuaciones en las consideraciones hacia el juego, en función del juego al que juegan.

		N total	No juega rascas		Juega rascas		Pruebas T	
			N	M (dt)	N	M (dt)	F	P
1	Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo	2964	2752	2,09 (0,94)	212	2,50 (0,98)	-6,140	0,001
2	Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica	2971	2759	2,43 (0,96)	212	2,76 (0,97)	-4,772	0,001
3	El juego es un vicio menor	2943	2731	2,03 (0,90)	212	2,05 (0,97)	-0,286	0,775
4	El juego es como una droga y al final uno se engancha	2926	2715	2,77 (1,00)	211	2,79 (0,99)	-0,252	0,801
5	El Estado debería prohibir los juegos de azar	2845	2634	1,74 (0,85)	211	1,69 (0,83)	0,861	0,389
6	Los juegos tradicionales son buenos y los nuevos son malos y peligrosos	2831	2626	2,41 (0,98)	205	2,53(1,04)	-1,760	0,078
7	El juego es una enfermedad difícil de curar	2854	2647	2,96 (0,96)	207	2,95 (1,05)	0,240	0,810

7.4.4.5 Cartas: Se llevaron a cabo pruebas de T par identificar las diferencias en consideraciones de jugadores y no jugadores a Cartas. Los resultados señalan diferencias significativas entre ambos grupos en 3 de las siete consideraciones. En concreto en las tres primeras, consideradas positivas, las medias de los jugadores son superiores, señalando su mayor acuerdo con las consideraciones positivas sobre el juego. En las 4 consideradas negativas las puntuaciones de los jugadores son menores pero no llegan a ser significativas las diferencias.

Figura 7.4.4.5. CARTAS. Media en las consideraciones en función del juego

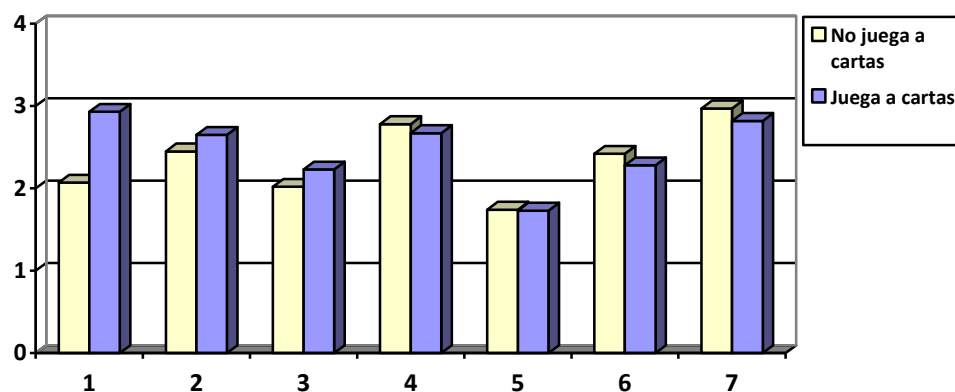


Tabla 7.4.4.5. CARTAS. N total, N de los que juegan y no juegan, media y (desviación típica) de las puntuaciones en las consideraciones en función del juego al que juegan.

			No juega cartas		Juega a cartas		Pruebas T	
		N total	N	M (dt)	N	M (dt)	F	P
1	Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo	2960	2805	2,07 (0,94)	155	2,93 (0,83)	-11,056	0,001
2	Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica	2971	2816	2,45 (0,97)	155	2,65 (0,98)	-2,547	0,011
3	El juego es un vicio menor	2943	2789	2,02 (0,90)	154	2,23 (0,95)	-2,853	0,004
4	El juego es como una droga y al final uno se engancha	2926	2773	2,78 (1,00)	153	2,67 (0,98)	1,309	0,191
5	El Estado debería prohibir los juegos de azar	2845	2691	1,74 (0,85)	154	1,73 (0,86)	0,199	0,842
6	Los juegos tradicionales son buenos y los nuevos son malos y peligrosos	2831	2682	2,42 (0,98)	149	2,28 (1,02)	1,686	0,092
7	El juego es una enfermedad difícil de curar	2854	2708	2,97 (0,97)	146	2,82 (1,02)	1,793	0,073

7.4.4.6. Bingo: Se llevaron a cabo pruebas de T para identificar las diferencias en consideraciones de jugadores y no jugadores al Bingo. Los resultados señalan diferencias significativas entre ambos grupos en las consideraciones 1 (positiva), la media de los jugadores es superior, y 5 (negativas) la media de los jugadores es inferior (Ver tabla 7.4.4.6.).

Figura 7.4.4.6. BINGO. Media de las consideraciones hacia el juego, en función del juego.

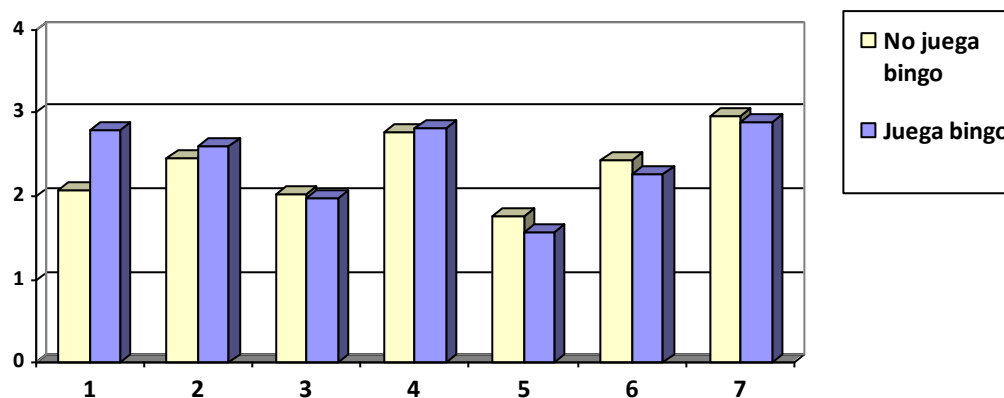


Tabla 7.4.4.6. BINGO. N total, N de los que juegan y no juegan, media y (desviación típica) y pruebas T de las puntuaciones en las consideraciones hacia el juego, en función del juego al que juegan.

		N total	No juega Bingo		Juega Bingo		Pruebas T	
			N	M (dt)	N	M (dt)	F	P
1	Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo	2964	2796	2,08 (0,94)	168	2,80 (0,89)	-9,620	0,001
2	Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica	2971	2803	2,45 (0,96)	168	2,60 (1,04)	-1,882	0,060
3	El juego es un vicio menor	2943	2778	2,03 (0,90)	165	1,98 (0,95)	0,785	0,433
4	El juego es como una droga y al final uno se engancha	2926	2759	2,77 (1,00)	167	2,81 (1,04)	-0,589	0,556
5	El Estado debería prohibir los juegos de azar	2845	2680	1,75 (0,85)	165	1,58 (0,75)	2,466	0,014
6	Los juegos tradicionales son buenos y los nuevos son malos y peligrosos	2831	2669	2,42 (0,98)	162	2,27 (1,03)	1,898	0,058
7	El juego es una enfermedad difícil de curar	2854	2694	2,97 (0,96)	160	2,88 (1,07)	1,171	0,242

7.4.4.7 Máquinas recreativas: Se llevaron a cabo pruebas de T para identificar las diferencias en consideraciones de jugadores y no jugadores a Máquinas Recreativas. Los resultados señalan que en todas las consideraciones se sigue la tendencia de que los jugadores puntúan más en las consideraciones positivas y menos en las negativas, pero solo aparecen diferencias significativa en las 2 primeras consideraciones (positivas), la media de los jugadores es superior a las de los no jugadores. (Ver tabla 7.4.4.7.).

Figura 7.4.4.7. MAQUINAS RECREATIVAS. Media de las consideraciones hacia el juego

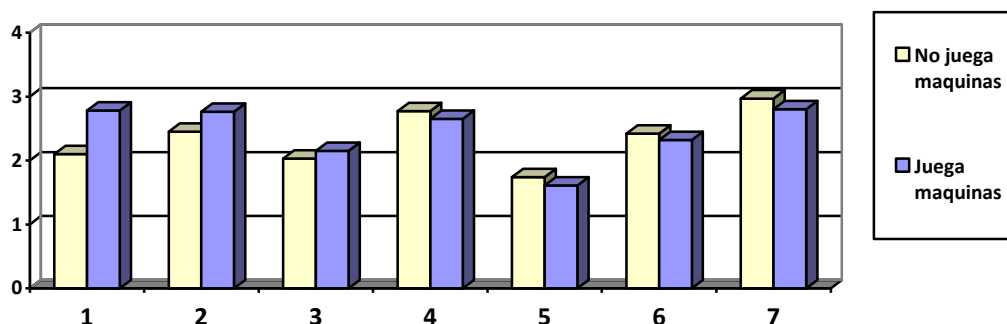


Tabla 7.4.4.7. MAQUINAS RECREATIVAS. N total, N de los que juegan y no juegan, media y (desviación típica) y pruebas t de las puntuaciones en las consideraciones hacia el juego, en función del juego al que juegan.

			No juega maquinas recreativas		Juega máquinas recreativas		Pruebas T	
		N total	N	M (dt)	N	M (dt)	F	P
1	Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo	2964	2869	2,10 (0,95)	95	2,78 (0,90)	-6,894	0,001
2	Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica	2971	2876	2,45 (0,97)	95	2,76 (0,88)	-3,058	0,002
3	El juego es un vicio menor	2943	2848	2,03 (0,91)	95	2,15 (0,88)	-1,276	0,202
4	El juego es como una droga y al final uno se engancha	2926	2831	2,77 (1,00)	95	2,65 (1,06)	1,160	0,246
5	El Estado debería prohibir los juegos de azar	2845	2752	1,74 (0,85)	93	1,61 (0,72)	1,468	0,142
6	Los juegos tradicionales son buenos y los nuevos son malos y peligrosos	2831	2738	2,42 (0,98)	93	2,32 (1,06)	0,914	0,361
7	El juego es una enfermedad difícil de curar	2854	2763	2,97 (0,97)	91	2,80 (0,98)	1,598	0,110

7.4.4.8.- Casas de apuestas deportivas: Se llevaron a cabo pruebas de T para identificar las diferencias en consideraciones de jugadores y no jugadores en Casas de apuestas deportivas. Los resultados señalan que en todas las consideraciones se sigue la tendencia de que los jugadores puntúan más en las consideraciones positivas y menos en las negativas, pero solo aparecen diferencias significativas en las 2 primeras consideraciones (positivas), la media de los jugadores es superior a las de los no jugadores y en la 7, la media de los jugadores es inferior a la de los no jugadores. (Ver tabla 7.4.4.8.).

Figura 7.4.4.8 JUEGO EN CASAS DE APUESTAS DEPORTIVAS. Media en las consideraciones hacia el juego.

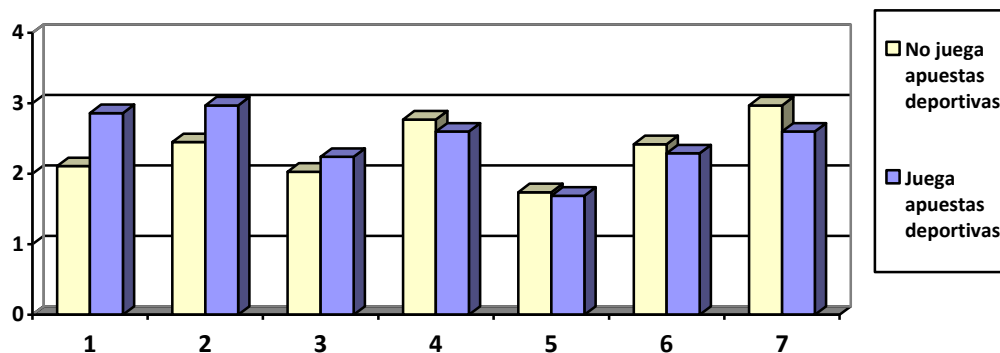


Tabla 7.4.4.8 JUEGO EN CASAS DE APUESTAS DEPORTIVAS. N total, N de los que juegan y no juegan, media y (desviación típica) de las puntuaciones en las consideraciones hacia el juego.

			No juega casas de apuesta		Juega casas de apuesta		Pruebas t	
		N total	N	M (dt)	N	M (dt)	F	P
1	Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo	2964	2929	2,11 (0,95)	35	2,86 (0,81)	-4,611	0,001
2	Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica	2971	2936	2,45 (0,97)	35	2,97 (0,92)	-3,146	0,002
3	El juego es un vicio menor	2943	2909	2,03 (0,91)	34	2,24 (1,07)	-1,321	0,187
4	El juego es como una droga y al final uno se engancha	2926	2891	2,77 (1,00)	35	2,60 (1,00)	1,009	0,313
5	El Estado debería prohibir los juegos de azar	2845	2810	1,74 (0,85)	35	1,69 (0,79)	0,383	0,702
6	Los juegos tradicionales son buenos y los nuevos son malos y peligrosos	2831	2797	2,42 (0,98)	34	2,29 (0,97)	0,716	0,474
7	El juego es una enfermedad difícil de curar	2854	2819	2,97 (0,97)	35	2,60 (1,11)	2,219	0,027

7.4.4.9. Casinos: Se llevaron a cabo pruebas de T para identificar las diferencias en consideraciones de jugadores y no jugadores en Casinos. Sólo aparece una diferencia significativa en la consideración 1 (positiva), los jugadores puntúan más alto que los no jugadores. También puntúan más alto en las otras dos consideraciones positivas, fluctuando las diferencias en las consideraciones negativas. (Ver tabla 7.4.4.9).

Figura 7.4.4.9. CASINOS. Media de las consideraciones hacia el juego.

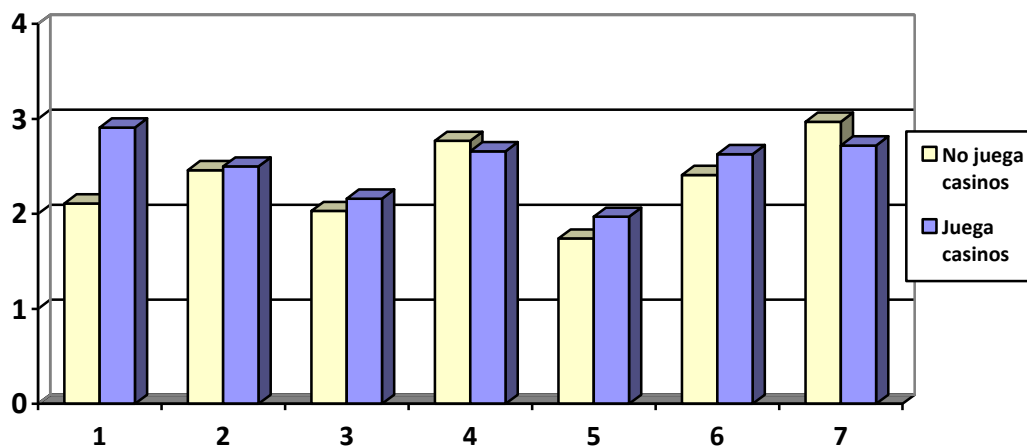
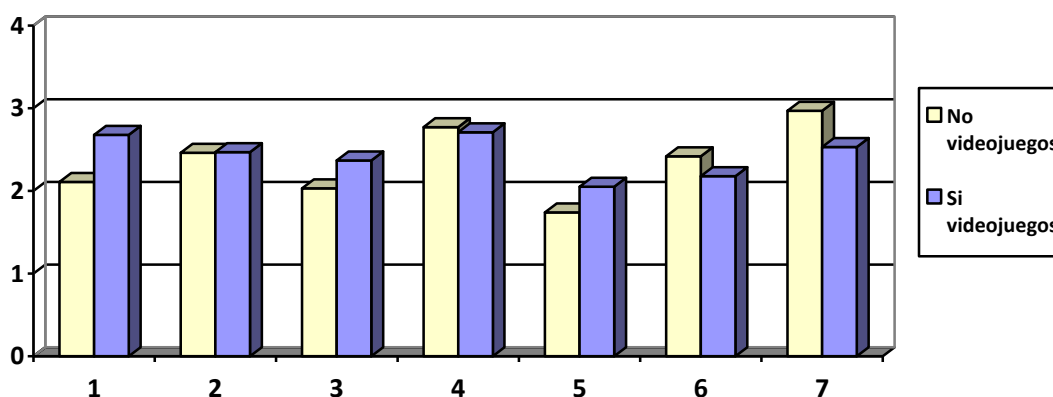


Tabla 7.4.4.9. CASINOS. N total, N de los que juegan y no juegan, media y (desviación típica) de las puntuaciones en las consideraciones hacia el juego.

			No juega casinos		Juega casinos		Pruebas t	
		N total	N	M (dt)	N	M (dt)	F	P
1	Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo	2964	2932	2,11 (0,95)	32	2,91 (0,73)	-4,701	0,001
2	Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica	2971	2939	2,46 (0,97)	32	2,50 (1,16)	-0,245	0,806
3	El juego es un vicio menor	2943	2911	2,03 (0,91)	32	2,16 (1,05)	-0,788	0,431
4	El juego es como una droga y al final uno se engancha	2926	2894	2,77 (1,00)	32	2,66 (0,93)	0,645	0,519
5	El Estado debería prohibir los juegos de azar	2845	2813	1,74 (0,85)	32	1,97 (1,03)	-1,522	0,128
6	Los juegos tradicionales son buenos y los nuevos son malos y peligrosos	2831	2799	2,41 (0,98)	32	2,63 (1,07)	-1,210	0,226
7	El juego es una enfermedad difícil de curar	2854	2822	2,97 (0,97)	32	2,72 (1,05)	1,425	0,154

7.4.4.10 Videojuegos con apuesta: Se llevaron a cabo pruebas de T para identificar las diferencias en consideraciones de jugadores y no jugadores de Videojuegos con apuesta. Aparece una diferencia significativa en la consideración 1 (positiva), los jugadores puntúan más alto que los no jugadores y en la 7 (negativa) los jugadores puntúan más bajo que los no jugadores. También puntúan más alto en las otras dos consideraciones positivas, y más bajo en las consideraciones negativas salvo la 5. (Ver tabla 7.4.4.10).

Figura 7.4.4.10. VIDEOJUEGOS CON APUESTA. Media de las consideraciones hacia el juego.

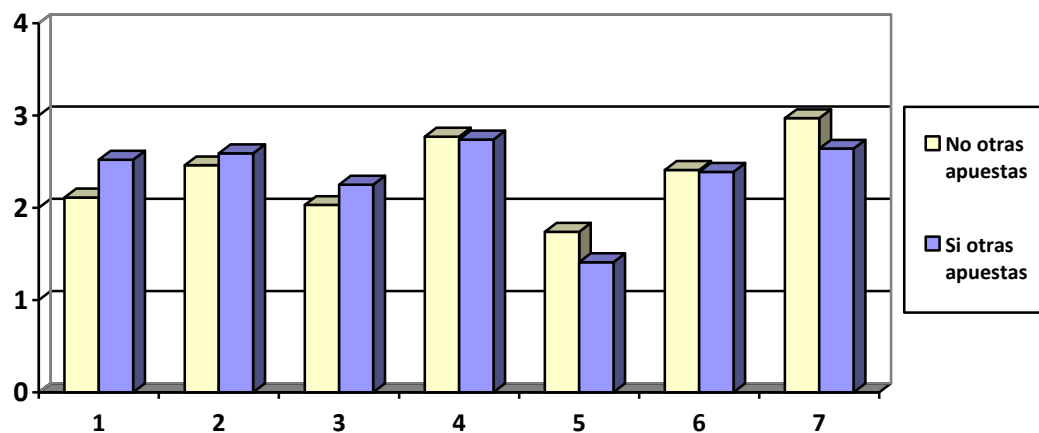


7.4.4.11 Otras apuestas: Se llevaron a cabo pruebas de T para identificar las diferencias en consideraciones de jugadores y no jugadores de Otras apuestas. Se reproduce la tendencia de puntuaciones más elevadas de los jugadores en las consideraciones positivas y más reducidas en las negativas. Pero las diferencias solo son significativas en la consideración 1 (positiva), más puntuación de los jugadores y 5 (negativa) menos puntuación de los jugadores que los no jugadores. (Ver tabla 7.4.4.11.).

Tabla 7.4.4.11. OTRAS APUESTAS. N total, N de los que juegan y no juegan, media y (desviación típica) de las puntuaciones en las consideraciones hacia el juego.

			No juega otros juegos		Juega otros juegos			
		N total	N	M (dt)	N	M (dt)	F	P
1	Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo	2964	2935	2,11 (0,95)	29	2,52 (0,91)	-2,258	0,024
2	Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica	2971	2942	2,46 (0,97)	29	2,59 (1,18)	-0,713	0,476
3	El juego es un vicio menor	2943	2915	2,03 (0,91)	28	2,25 (0,84)	-1,283	0,200
4	El juego es como una droga y al final uno se engancha	2926	2899	2,77 (1,00)	27	2,74 (0,98)	0,152	0,879
5	El Estado debería prohibir los juegos de azar	2845	2816	1,74 (0,85)	29	1,41 (0,62)	2,075	0,038
6	Los juegos tradicionales son buenos y los nuevos son malos y peligrosos	2831	2803	2,41 (0,98)	28	2,39 (1,03)	0,117	0,907
7	El juego es una enfermedad difícil de curar	2854	2826	2,97 (0,97)	28	2,64 (1,12)	1,748	0,081

Figura 7.4.4.11. OTRAS APUESTAS. Media en las consideraciones hacia el juego.



Como resumen de los resultados sobre las diferencias en consideraciones en función de jugar o no a juegos concretos se destaca una tendencia, los jugadores suelen mostrar un mayor acuerdo, puntúan más alto, en la consideraciones positivas sobre el juego (1, 2 y 3), y muestran un mayor desacuerdo con las negativas, puntúan más bajo. No obstante, solo en algunos casos estas diferencias son significativas. En la tabla 7.4.4.12 se recogen las diferencias significativas en las consideraciones en función del tipo de juego. Destaca el número de diferencias significativas tan dispar presentes en los distintos juegos, desde 7 en el caso de la primitiva, a 1 sola en el caso de los casinos, siendo la moda 2. También destaca que algunas consideraciones presentan diferencias significativas en todos los juegos (1. Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo) mientras que otras en solo uno (3, 4 y 6).

Tabla 7.4.4.12 Diferencias significativas en las consideraciones en todos los juegos.

	Consideración	Primitiva	Cupón	Quiniela	Rascas	Cartas	Bingo	Máquinas recreativa	Apuestas deportiva	Casinos	Videoj. apuesta	apuesta
1	Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
2	Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica	x	x	x	x	x		x	x			
3	El juego es un vicio menor	x	x	x								
4	El juego es como una droga y al final uno se engancha	x				x						
5	El Estado debería prohibir los juegos de azar	x	x	x			x					x
6	Los juegos tradicionales son buenos y los nuevos son malos y peligrosos	x	x	x								
7	El juego es una enfermedad difícil de curar.	x		x					x		x	

7.4.5 Implicación en el juego

A continuación se procede a analizar la influencia de las consideraciones sobre el juego en relación con la implicación de las personas en el juego. Para medir la implicación en el juego se consideran como medidas de esta variable, lo mismo que en páginas anteriores:

1. Tiempo empleado en jugar
2. Opinión sobre el tiempo dedicado a jugar
3. Gasto promedio en último mes
4. Gasto promedio mensual en el último año
7. Opinión sobre el gasto que dedican a jugar
8. Si juegan solos, acompañados por una persona, o en grupo.

7.4.5.1 Tiempo dedicado a jugar: Se realizó un ANOVA para analizar las diferencias en las consideraciones sobre el juego según el tiempo empleado en el mismo.

Los resultados señalan que las horas dedicadas, agrupadas en categorías, permiten identificar diferencias significativas en todas las consideraciones sobre el juego, a excepción de la consideración 4 (el juego como una droga) y la consideración 5 (conveniencia de que el estado prohíba los juegos de azar). (Ver tabla 7.4.5.1).

Se constata que aumenta el acuerdo con las 3 consideraciones positivas (1,2 y 3) conforme aumenta el número de horas de juego, salvo en la última categoría (más de 10 horas). Con respecto a las consideraciones negativas (4,5,6 y 7), la tendencia más habitual es la contraria, a mayor número de horas menos grado de acuerdo.

Tabla 7.4.5.1. Media y (desviación típica) y ANOVA de las puntuaciones en las consideraciones hacia el juego, en función de las horas que juega.

		MENOS DE 1 HORA	DE 1 a 5 HORAS	DE 5 a 10 HORAS	MAS DE 10 HORAS	ANOVAS	
		M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	F (gl)	P
1	Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo N=2057	2,19 (0,93)	2,94 (0,85)	3,00 (1,13)	2,80 (1,14)	40,066	0,001
2	Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica N=2060	2,65 (0,92)	2,73 (0,95)	3,24 (0,87)	2,80 (1,08)	4,230	0,005
3	El juego es un vicio menor N=2044	2,10 (0,91)	2,27 (0,99)	2,45 (1,02)	2,40 (1,18)	3,451	0,016
4	El juego es como una droga y al final uno se engancha N=2030	2,68 (1,00)	2,54 (1,02)	2,55 (1,08)	2,54 (1,12)	1,137	0,333
5	El Estado debería prohibir los juegos de azar N=2003	1,67 (0,77)	1,63 (0,83)	1,64 (0,95)	1,47 (1,06)	,460	0,710
6	Los juegos tradicionales son buenos y los nuevos son malos y peligrosos N=1988	2,49 (0,97)	2,21 (1,03)	2,10 (1,04)	2,33 (1,23)	5,252	0,001
7	El juego es una enfermedad difícil de curar N=1993	2,95 (0,96)	2,65 (1,01)	2,48 (1,21)	2,20 (0,94)	9,046	0,001

Figura 7.4.5.1. Media de las puntuaciones en las consideraciones hacia el juego, en función de las horas que juega.

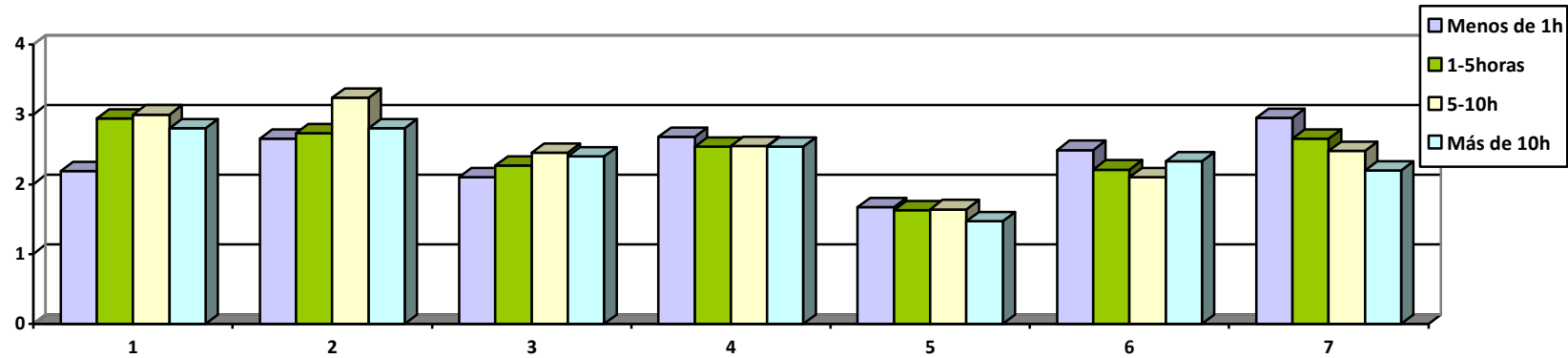
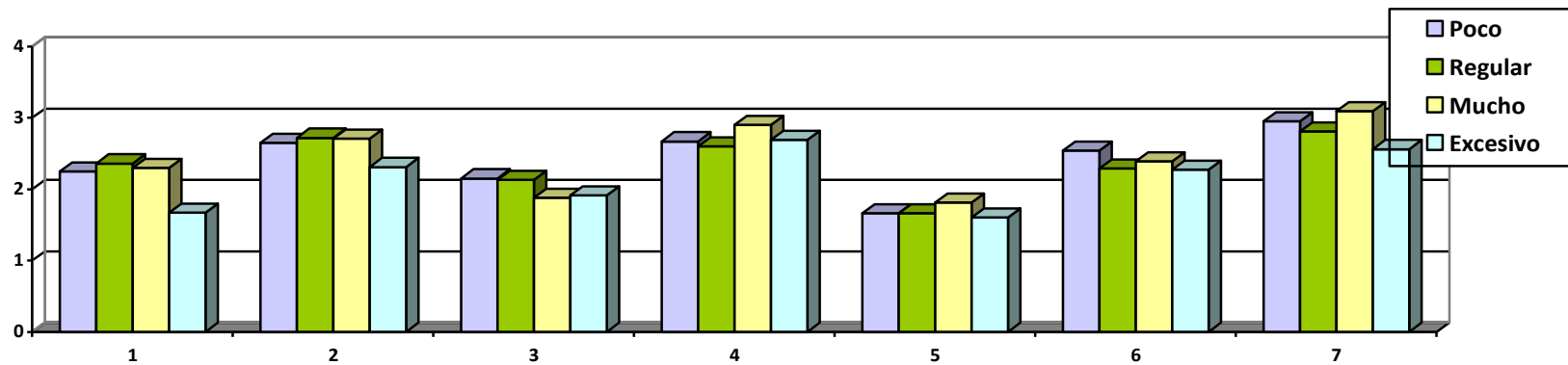


Figura 7.4.5.2 Media de las puntuaciones en las consideraciones hacia el juego, según la percepción que tenga con respecto al tiempo que le dedica al juego



Se aplicó la prueba de Bonferroni para analizar las diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc):

1.- Para la consideración 1: El juego es una forma de divertirse y pasar el tiempo

En líneas generales a más tiempo de juego mayor acuerdo en considerar el juego como una forma de divertirse, salvo en el grupo de más de diez horas. No obstante las diferencias significativas aparecen entre los grupos:

- Menos de 1 horas vs Jugar de 1 a 5 horas
- Menos de 1 horas vs Jugar de 5 a 10 horas

2.- Para la consideración 2: Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica

En líneas generales a más tiempo de juego mayor acuerdo en considerar el juego como una actividad para ganar dinero, salvo en el grupo de más de diez horas. No obstante las diferencias significativas aparecen entre los grupos:

- Menos de 1 hora vs Jugar de 5 a 10 horas
- Jugar de 1 a 5 horas vs Jugar de 5 a 10 horas

3.- Para la consideración 6: Los juegos de azar tradicionales son buenos y los modernos malos

En líneas generales a más tiempo de juego menor acuerdo en considerar a los juegos tradicionales buenos y a los modernos malos, salvo en el grupo de más de diez horas. No obstante las diferencias significativas aparecen entre los grupos:

- Jugar menos de 1 hora vs Jugar de 1 a 5 horas

4.- Para la consideración 7: El juego es una enfermedad difícil de curar

En líneas generales a más tiempo de juego mayor acuerdo en considerar a los juegos tradicionales buenos y a los modernos malos, salvo en el grupo de más de diez horas. No obstante las diferencias significativas aparecen entre los grupos.

- Jugar menos de 1 hora vs Jugar de 1 a 5 horas
- Jugar menos de 1 hora vs Jugar más de 10 horas

7.4.5.2 Percepción del tiempo dedicado a jugar: Se realizó un ANOVA para analizar las diferencias en las consideraciones sobre el juego según la percepción del tiempo dedicado a jugar. Se debía elegir entre estas cuatro opciones:

1. Poco
2. Regular

- 3. Mucho
- 4. Excesivo

Los resultados señalan que la percepción del tiempo dedicado a jugar permite identificar diferencias significativas en todas las consideraciones sobre el juego, a excepción de la consideración 5 (conveniencia de que el estado prohíba los juegos de azar). (Ver tabla 7.4.5.2).

En líneas generales no se puede señalar una tendencia en las puntuaciones de las consideraciones según las distintas puntuaciones en percepción del tiempo dedicado. Quizá la única consideración general es que los que consideran el tiempo dedicado a jugar excesivo son los que presentan las menores puntuaciones en todas las consideraciones, tanto las positivas como las negativas.

Se aplicó la prueba de Bonferroni para identificar las diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc) con estos resultados:

1.- Para la consideración 1: Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo

En líneas generales las personas que consideran su dedicación al juego como excesiva se diferencian significativamente del resto de grupos, puntuando de manera significativamente menor en considerar al juego como una forma de divertirse y pasar el tiempo. Las diferencias significativas que aparecen entre los grupos son:

- Juego excesivo vs Juego poco
- Juego excesivo vs Juego regular
- Juego excesivo vs Juego mucho

2.- Para la consideración 2: Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica

En líneas generales las personas que consideran su dedicación al juego como excesiva presentan puntuaciones menores que el resto de los grupos. Las diferencias significativas que aparecen entre los grupos son:

- Juego regular vs Juego excesivo

3.- Para la consideración 3: El juego es un vicio menor

No es posible señalar una tendencia en las puntuaciones obtenidas. Las diferencias significativas que aparecen entre los grupos son:

- Jugar mucho vs Jugar poco
- Jugar mucho vs Jugar regular

Tabla 7.4.5.2 Media y (desviación típica) y anova de las puntuaciones en las consideraciones hacia el juego, en función de la percepción que tenga con respecto al tiempo que le dedica al juego

		POCO	REGULAR	MUCHO	EXCESIVO	ANOVA	
		M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	F (gl)	P
1	Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo N=2057	2,25 (0,95)	2,36 (0,96)	2,30 (0,998)	1,67 (0,87)	7,913	0,001
2	Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica N=2060	2,65 (0,92)	2,72 (0,89)	2,71 (1,02)	2,31 (1,08)	2,967	0,031
3	El juego es un vicio menor N=2044	2,15 (0,90)	2,13 (0,92)	1,88 (0,97)	1,91 (1,03)	4,350	0,005
4	El juego es como una droga y al final uno se engancha N=2030	2,67 (0,98)	2,60 (1,03)	2,90 (1,02)	2,69 (1,27)	3,287	0,020
5	El Estado debería prohibir los juegos de azar N=2003	1,66 (0,77)	1,66 (0,77)	1,81 (0,85)	1,60 (0,80)	1,687	0,168
6	Los juegos tradicionales son buenos y los nuevos son malos y peligrosos N=1988	2,54 (0,97)	2,29 (0,96)	2,39 (1,09)	2,27 (1,12)	8,396	0,001
7	El juego es una enfermedad difícil de curar N=1993	2,95 (0,93)	2,81 (1,02)	3,09 (1,00)	2,56 (1,27)	5,882	0,001

4.- Para la consideración 4: El juego es como una droga y al final uno se engancha a él

No es posible señalar una tendencia en las puntuaciones obtenidas, solo que las personas del grupo de Jugar mucho se diferencian del resto presentando puntuaciones más elevadas que los demás. Las diferencias significativas que aparecen entre los grupos son:

- Jugar mucho vs Jugar poco
- Jugar mucho vs Jugar regular

5.- Para la consideración 6: los juegos de azar tradicionales son buenos y los modernos malos y peligrosos

No es posible señalar una tendencia en las puntuaciones obtenidas. Las diferencias significativas que aparecen entre los grupos son:

- Jugar poco vs jugar regular

6.- Para la consideración 7: El juego es una enfermedad difícil de curar

En líneas generales se puede señalar una tendencia a presentar puntuaciones más bajas conforme aumenta la percepción de tiempo dedicado al juego.

Aparecen diferencias significativas entre todos los grupos, de manera escalonada. Así, el grupo de sujetos que considera que el tiempo dedicado al juego es poco puntúa de manera significativamente mayor que el grupo que considera que el tiempo dedicado al juego es regular. Estos a su vez, se diferencian significativamente de los que consideran que el tiempo que emplean en el juego es mucho, en este caso puntuando de manera significativamente menor en esta consideración hacia el juego. Por último, aquellos que consideran que el tiempo que dedican a su juego es mucho se diferencian de manera significativa (con puntuaciones mayores) con los sujetos que consideran que su juego es excesivo. Las diferencias significativas que aparecen entre los grupos son:

- Jugar poco vs Jugar regular
- Jugar mucho vs Jugar regular vs
- Jugar mucho vs Jugar excesivo

La dirección de las diferencias:

Jugar poco > Jugar regular

Jugar mucho > Jugar regular

Jugar mucho > Jugar excesivo

7.4.5.3 Gasto promedio en el último mes: Se realizó un ANOVA para analizar las diferencias en las consideraciones sobre el juego según el gasto promedio en el último mes considerando las categorías ya establecidas:

1. De 0 a 29€
2. De 30 a 59€
3. De 60 a 119€
4. De 120 a 299€
5. De 300 a 599€
6. De 600€ o más

Los resultados señalan que el gasto promedio en el último mes permite identificar diferencias significativas en 4 de las consideraciones sobre el juego (1, 2, 3, y 5). (Ver tabla 7.4.5.3). En líneas generales se puede señalar una tendencia en las puntuaciones de las consideraciones que indica que conforme se incrementa el gasto en el juego hay un mayor acuerdo en las tres consideraciones positivas (1,2 y3), y un menor acuerdo en las cuatro consideraciones (4,5,6 y 7) negativas.

Se aplicó la prueba de Bonferroni para identificar las diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc) con estos resultados:

1.- Para la consideración 1: Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo

Se puede identificar una tendencia a presentar mayor acuerdo con esta consideración según asciende el gasto, siendo especialmente importantes éstas diferencias entre los valore extremos. Las diferencias significativas encontradas son:

- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 30 a 59€
- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 60 a 119€
- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 300 a 599€
- Gasto de 30 a 59€ vs Gasto de 60 a 119€
- Gasto de 30 a 59€ vs Gasto de 300€ a 599€

2.- Para la consideración 2: Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica

Se puede señalar una tendencia casi constante a un mayor cuerdo conforme aumenta el gasto, diferenciándose en especial el grupo con menor gasto del resto de los grupos. Las diferencias significativas encontradas son:

- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 30 a 59€
- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 60 a 119€
- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 120 a 299€

Tabla 7.4.5.3 Media y (desviación típica) y anova de las puntuaciones en las consideraciones hacia el juego, en función del promedio gastado en el último mes

		DE 0 a 29 EUROS	DE 30 a 59 EUROS	DE 60 a 119 EUROS	DE 120 a 299 EUROS	DE 300 a 599 EUROS	600 EUROS O MAS	ANOVAS	
		M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)			F (gl)	P
1	Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo N=2021	2,21 (0,95)	2,43 (0,91)	2,79 (1,01)	2,64 (1,13)	3,57 (0,53)	4,00 (0,00)	12,456	0,001
2	Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica N=2024	2,61 (0,92)	2,86 (0,91)	2,97 (0,80)	3,45 (0,85)	2,29 (1,60)	4,00 (0,00)	9,897	0,001
3	El juego es un vicio menor N=2009	2,08 (0,90)	2,24 (0,95)	2,31 (1,02)	2,59 (1,05)	1,71 (1,11)	3,00 (0,00)	4,051	0,001
4	El juego es como una droga y al final uno se engancha N=1994	2,70 (1,01)	2,56 (0,97)	2,51 (1,05)	2,50 (0,96)	2,43 (1,51)	2,00 (0,00)	1,758	0,118
5	El Estado debería prohibir los juegos de azar N=1968	1,68 (0,77)	1,62 (0,80)	1,54 (0,81)	1,45 (0,80)	1,86 (1,46)	3,00 (0,00)	2,314	0,042
6	Los juegos tradicionales son buenos y los nuevos son malos y peligrosos N=1953	2,48 (0,97)	2,40 (0,99)	2,50 (1,13)	2,25 (0,96)	2,71 (1,60)	2,00 (0,00)	,673	0,644
7	El juego es una enfermedad difícil de curar N=1957	2,92 (0,96)	2,95 (1,03)	2,89 (1,04)	2,62 (1,07)	2,71 (1,25)	1,00 (0,00)	2,077	0,065

7.4.5.4 Promedio gastado en el último año al mes

Se realizó un ANOVA para analizar las diferencias en las consideraciones sobre el juego según el gasto promedio al mes en el último año, considerando las mismas categorías del apartado anterior. Los resultados señalan que el gasto promedio al mes en el último año permite identificar diferencias significativas en las 3 consideraciones positivas sobre el juego (1, 2, 3) (Ver tabla 7.4.5.4). No se puede identificar una tendencia en las puntuaciones, siendo lo más característico fluctuaciones dispares en cada consideración.

Se aplicó la prueba de Bonferroni para analizar las diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc):

1.- Para la consideración 1: Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo

En líneas generales se puede identificar una tendencia a mayores puntuaciones conforme aumenta el gasto, si bien con alguna fluctuación. Lo más evidente es que aquellos con menor gasto en el juego están menos de acuerdo en considerar al juego como una manera de divertirse y pasar el tiempo. Las diferencias significativas son:

- Gasto de 0 a 29€ vs 30 a 59€
- Gasto de 0 a 29€ vs 60 a 119€
- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 300 a 599€
- Gasto de 30 a 59€ vs Gasto de 300 a 599€

2.- Para la consideración 2: Jugar es una forma de ganar dinero y mejorar la condición económica

En líneas generales se puede identificar una tendencia a mayores puntuaciones conforme aumenta el gasto, si bien con fluctuaciones. Las diferencias significativas son:

- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 30 a 59€
- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 60 a 119€

3.- Para la consideración 3: El juego es un vicio menor

No se puede identificar una tendencia, sino fluctuaciones constantes en las puntuaciones. La diferencia significativa está en:

- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 30 a 59€

Tabla 7.4.5.4 Media y (desviación típica) y anovas de las puntuaciones en las consideraciones hacia el juego, en función del promedio gastado al mes en el último año

		DE 0 a 29 EUROS	DE 30 a 59 EUROS	DE 60 a 119 EUROS	DE 120 a 299 EUROS	DE 300 a 599 EUROS	600 EUROS O MAS	ANOVA	
		M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	F (gl)	P
1	Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo N=1996	2,18 (0,95)	2,47 (0,92)	2,57 (1,05)	2,53 (0,96)	3,67 (0,51)	3,17 (0,75)	12,869	0,001
2	Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica N=1997	2,61 (0,93)	2,82 (0,91)	2,90 (0,91)	2,89 (1,15)	2,50 (1,64)	3,33 (0,51)	5,831	0,001
3	El juego es un vicio menor N=1985	2,07 (0,90)	2,23 (0,96)	2,21 (0,94)	2,53 (1,17)	1,83 (1,16)	2,33 (0,51)	3,294	0,006
4	El juego es como una droga y al final uno se engancha N=1969	2,70 (1,01)	2,60 (0,95)	2,73 (1,06)	2,32 (0,82)	2,17 (1,47)	2,67 (0,81)	1,513	0,183
5	El Estado debería prohibir los juegos de azar N=1945	1,67 (0,78)	1,69 (0,78)	1,59 (0,77)	1,63 (0,76)	2,00 (1,54)	1,83 (0,98)	,590	0,707
6	Los juegos tradicionales son buenos y los nuevos son malos y peligrosos N=1930	2,47 (0,98)	2,46 (0,99)	2,40 (1,01)	2,26 (0,93)	2,50 (1,64)	2,67 (1,03)	,321	0,901
7	El juego es una enfermedad difícil de curar N=1931	2,92 (0,96)	2,92 (1,01)	2,99 (1,02)	2,58 (0,96)	2,83 (1,32)	2,33 (1,36)	1,028	0,399

Figura 7.4.5.3 Media de las puntuaciones en las consideraciones hacia el juego, en función del promedio gastado en el último mes

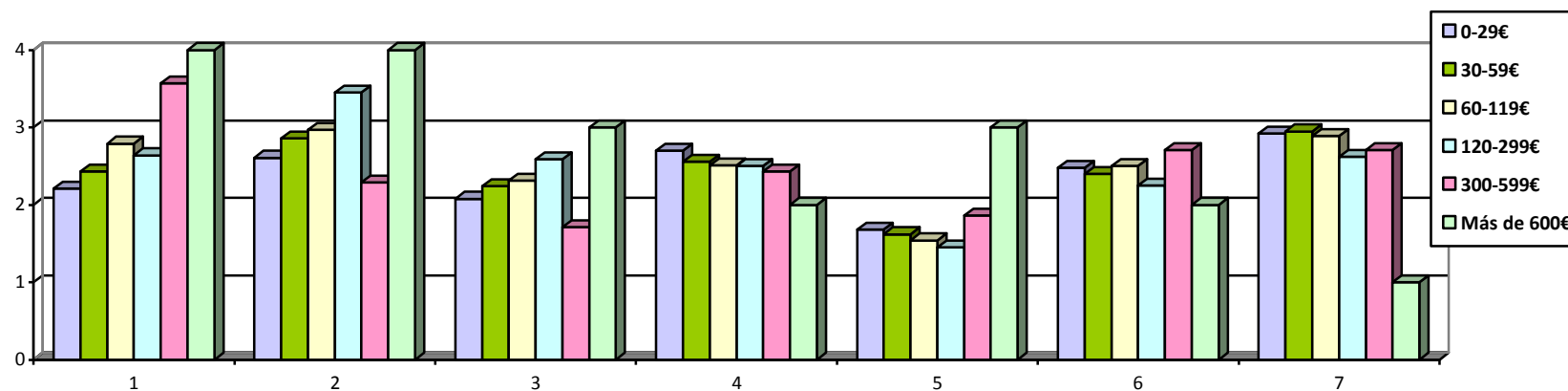
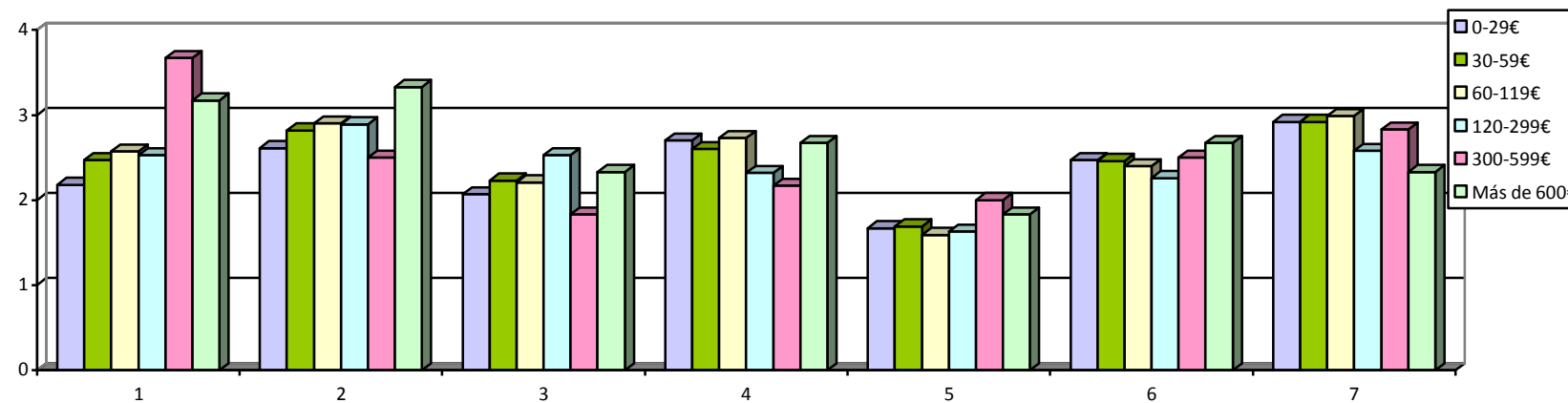


Figura 7.4.5.4 Media de las puntuaciones en las consideraciones hacia el juego, en función del promedio gastado al mes en el último año



7.4.5.5 Percepción de lo gastado en el juego: Se realizó un ANOVA para analizar las diferencias en las consideraciones sobre el juego según la percepción de lo gastado en el juego. Se debía elegir entre estas cuatro opciones:

1. Gasto poco
2. Gasto regular
3. Gasto mucho
4. Gasto excesivo

Los resultados señalan que la percepción de lo gastado en el juego permite identificar diferencias significativas solo en las consideraciones 2 y 6. (Ver tabla 7.4.5.5). En líneas generales no se puede señalar una tendencia en las puntuaciones de las consideraciones según las distintas puntuaciones en percepción de lo gastado en el juego.

Se aplicó la prueba de Bonferroni para identificar las diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc) con estos resultados:

1.- Para la consideración 2: Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica

No aparece una tendencia clara. Lo más destacable es que las puntuaciones más bajas corresponden al grupo de percepción excesiva del gasto en juego. Las diferencias significativas son:

- Gasto mucho vs Gasto poco
- Gasto mucho vs Gasto excesivo
- Gasto regular vs Gasto excesivo

2.- Para la consideración 6: Los juegos tradicionales son buenos y los modernos malos y peligrosos

No aparece una tendencia clara. Las diferencias significativas son:

- Gasto regular vs Gasto poco
- Gasto regular vs Gasto mucho

Tabla 7.4.5.5 Media y (desviación típica) y anova de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas, en función de cómo considera su gasto

		POCO	REGULAR	MUCHO	EXCESIVO	ANOVA	
		M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	F (gl)	P
1	Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo N=2057	2,22 (0,94)	2,29 (0,95)	2,35 (1,00)	2,43 (0,99)	2,140	0,093
2	Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica N=2060	2,60 (0,93)	2,71 (0,88)	2,88 (0,93)	2,28 (1,21)	9,910	0,001
3	El juego es un vicio menor N=2044	2,12 (0,91)	2,11 (0,91)	2,17 (0,95)	2,08 (1,07)	0,333	0,801
4	El juego es como una droga y al final uno se engancha N=2030	2,70 (0,99)	2,62 (1,02)	2,72 (1,00)	2,72 (1,10)	1,221	0,300
5	El Estado debería prohibir los juegos de azar N=2003	1,66 (0,77)	1,65 (0,75)	1,72 (0,86)	1,75 (0,97)	0,697	0,554
6	Los juegos tradicionales son buenos y los nuevos son malos y peligrosos N=1988	2,54 (0,95)	2,36 (0,99)	2,56 (0,99)	2,30 (1,23)	5,838	0,001
7	El juego es una enfermedad difícil de curar N=1993	2,93 (0,93)	2,88 (1,01)	2,93 (0,98)	3,07 (1,17)	0,874	0,454

7.4.5.6 Jugar solo, acompañado, o en grupo: Se realizó un ANOVA para analizar las diferencias en las consideraciones sobre el juego según se juegue solo o en compañía. Las opciones eran:

- a) Jugar solo
- b) Jugar acompañado por una persona
- c) Jugar acompañado en grupo

Los resultados señalan que el jugar sólo o en compañía permite identificar diferencias significativas en las consideraciones 1 y 2 (Ver tabla 7.4.5.6). En líneas generales no se puede señalar una tendencia en las puntuaciones de las consideraciones según las distintas puntuaciones en jugar solo o en compañía.

Se aplicó la prueba de Bonferroni para identificar las diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc) con estos resultados:

1.- Para la consideración 1: Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo

Se identifica la tendencia a aumentar el acuerdo con esta consideración conforme aumenta el nivel de compañía en el juego. Las diferencias significativas son:

- Jugar solo vs Jugar acompañado por 1 persona
- Jugar solo vs Jugar en grupo

2.- Para la consideración Jugar es una forma de ganar dinero y mejorar la situación económica

No puede señalarse una tendencia en las puntuaciones. Las diferencias significativas son:

- Jugar en grupo vs Jugar solo
- Jugar en grupo vs Jugar acompañado por 1 persona

Como resumen final de este apartado de consideraciones sobre el juego puede señalarse que, de acuerdo con los datos presentados, parece ponerse de relieve una cierta relación entre las consideraciones sobre el juego y muchas de las variables estudiadas, tanto demográficas, del tipo de juego y de la implicación en el mismo, como especialmente del tipo de jugador.

Tabla 7.4.5.6 Media y (desviación típica) y anovas de las puntuaciones en las consideraciones hacia el juego, en función de si juega solo o acompañado por una persona o en grupo

		SOLO	ACOMPañADO POR UNO	EN GRUPO	ANOVAS	
		M (dt)	M (dt)	M (dt)	F (gl)	P
1	Jugar es una forma de divertirse y pasar el tiempo N=2057	2,19 (0,95)	2,40 (0,94)	2,57 (0,97)	20,841	0,001
2	Con el juego se puede ganar dinero y mejorar la situación económica N=2060	2,68 (0,93)	2,73 (0,87)	2,50 (0,98)	4,520	0,011
3	El juego es un vicio menor N=2044	2,14 (0,93)	2,06 (0,87)	2,08 (0,95)	1,273	0,280
4	El juego es como una droga y al final uno se engancha N=2030	2,64 (1,01)	2,71 (0,97)	2,76 (1,03)	1,674	0,188
5	El Estado debería prohibir los juegos de azar N=2003	1,67 (0,77)	1,71 (0,76)	1,59 (0,83)	1,550	0,212
6	Los juegos tradicionales son buenos y los nuevos son malos y peligrosos N=1988	2,48 (0,99)	2,47 (0,92)	2,35 (1,02)	1,663	0,190
7	El juego es una enfermedad difícil de curar N=1993	2,90 (0,97)	2,98 (0,96)	2,90 (1,01)	,996	0,370

Figura 7.4.5.5 Media de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas, en función de cómo considera su gasto

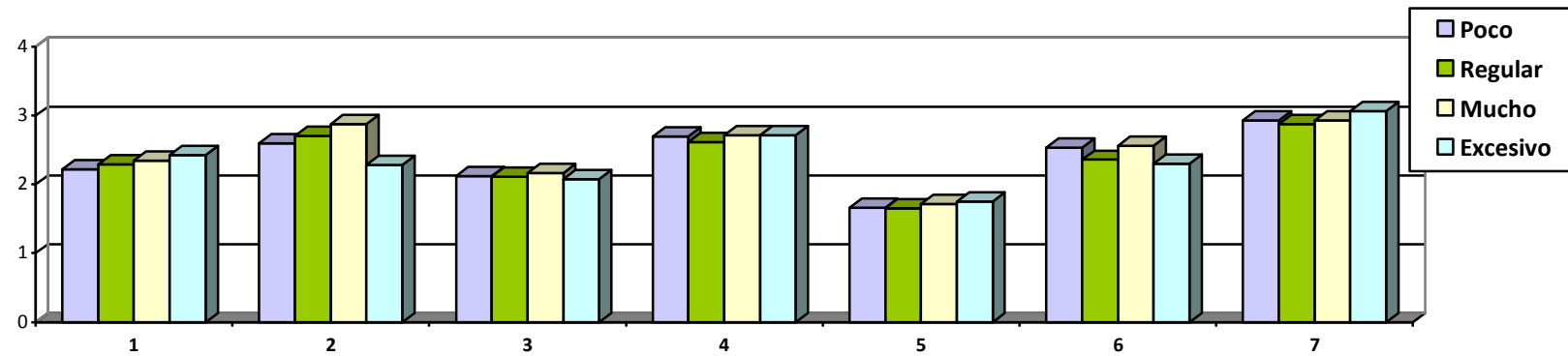
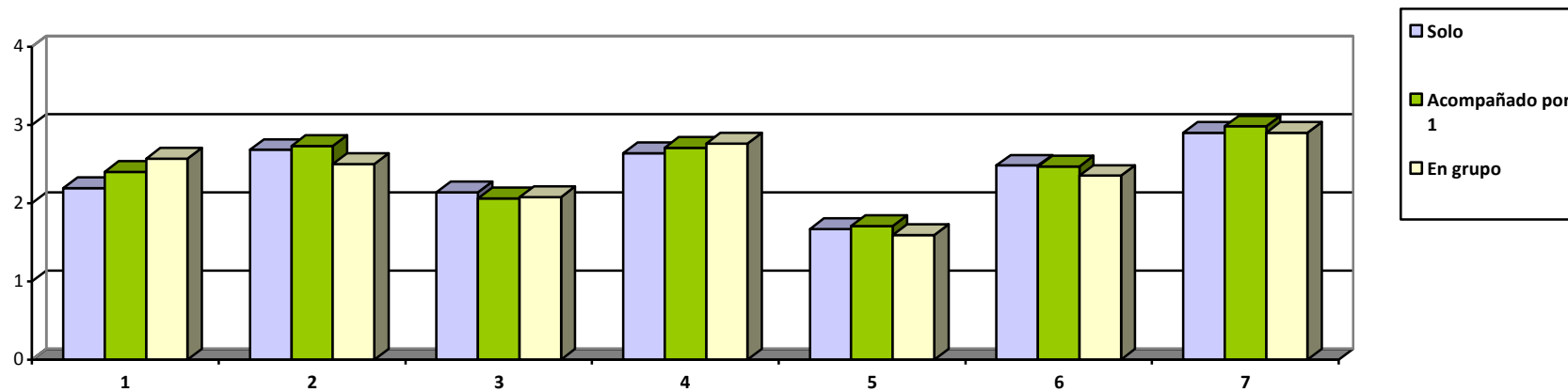


Figura 7.4.5.6 Media de las puntuaciones en las consideraciones hacia el juego, en función de si juega solo o acompañado por una persona o en grupo



7.4.6 Correlaciones de las consideraciones hacia el juego

A continuación se procede a realizar un análisis correlacional entre las consideraciones sobre el juego entre sí.

Tabla 7.4.6 Correlaciones entre las actitudes/consideraciones entre sí.

	Jugar es una forma de divertirse	Jugar es una forma de ganar dinero	El juego es un vicio menor	El juego es como una droga	El estado debería prohibir los juegos de azar	Los juegos tradicionales son buenos y los modernos malos	El juego es una enfermedad difícil de curar
Jugar es una forma de divertirse	1	0,268**	0,226**	-0,183**	-0,083**	0,058**	-0,161**
Jugar es una forma de ganar dinero		1	0,178**	-0,131**	-0,170**	-0,111**	-0,026
El juego es un vicio menor			1	-0,229**	-0,045*	0,159**	-0,162**
El juego es como una droga				1	0,203**	0,111**	0,455**
El estado debería prohibir los juegos de azar					1	0,131**	0,088**
Los juegos tradicionales son buenos y los modernos malos						1	0,236**
El juego es una enfermedad difícil de curar							1

** La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

* La correlación es significante al nivel 0,05 (bilateral).

Correlaciones entre 0,3 y 0,5

Correlaciones entre 0,2 y 0,3

Correlaciones entre 0,01-0,1

A raíz de los resultados aparecen correlaciones estadísticamente significativas para todas las consideraciones sobre el juego entre ellas mismas, excepto entre la consideración del juego como una forma de ganar dinero y la consideración sobre el juego como una enfermedad difícil de curar. No obstante los valores de estas correlaciones en líneas generales son bajos. Sólo hay una correlación por encima de 0.27 y 5 más por encima de 1.80, es decir 15 quedan por debajo de este valor. Destaca el valor de la correlación entre El juego es como una droga y El juego es una enfermedad difícil de curar (0.445). También la presencia de 5 correlaciones negativas.

7.5 ANALISIS DE LAS DISTORSIONES COGNITIVAS

Este apartado tiene como objetivo poner de relieve la importancia de las distorsiones cognitivas sobre el juego y tratar de identificar la posible relación de estas con variables sociodemográficas, del tipo de jugador, del tipo de juego en el que se participa y la implicación del jugador en el juego.

La evaluación se llevó a cabo mediante las siguientes 9 preguntas:

1. En los juegos de azar influye la habilidad, cuanto más se practica, mejor se juega y se consiguen más premios
2. Después de un premio importante es menos probable que toque otra vez.
3. Hay que aprovechar para jugar cuando se está en racha o se tiene la suerte de cara
4. Los buenos jugadores, si persisten jugando, aunque tengan rachas malas acaban ganando dinero
5. Estar a punto de ganar es una señal de que se está más cerca de conseguirlo.
6. Creer en la suerte es una tontería, la suerte no existe
7. Si se conocen bien los juegos de azar a veces puede predecirse cuando saldrán los premios
8. A veces ocurre algo “especial” y tengo la sensación de que si juego ese día voy a ganar.
9. Si se juega el tiempo suficiente se recuperarán las pérdidas del juego.

Los participantes podían puntuar su acuerdo en una escala de 1 a 4, siendo:

- 1: Nada de acuerdo
- 2: Poco de acuerdo
- 3: Muy de acuerdo
- 4: Totalmente de acuerdo.

A partir de estas 9 cuestiones se evaluaron 6 (1-6) distorsiones cognitivas relacionadas con el juego, más una puntuación (7) que recogía la suma de los valores en todas las distorsiones:

1. Ilusión de control (Preguntas 1, 9)
2. Evaluación sesgada de los resultados (Preguntas 4)
3. Correlación ilusoria (Preguntas 5,8)
4. Azar autocorrectivo (Preguntas 2)
5. Predicción de resultados (Preguntas 7)
6. Suerte como responsable de los resultados (Preguntas 3, 6 –inversa-)
7. Sumatorio total de las distorsiones (Todas las preguntas)

Al ser análisis sincrónicos no permiten estimar si la presencia de determinadas distorsiones facilita el tipo de juego y/o jugador o viceversa, pero identificar las relaciones entre estas realidades, objetivo del presente análisis, sin duda es de relevancia.

A continuación se procede a analizar y presentar los resultados de los análisis de las distorsiones cognitivas divididos en 4 apartados:

7.5.1 Variables sociodemográficas

7.5.2 Tipo de jugador

7.5.3 Tipo de juego

7.5.4 Implicación en el juego

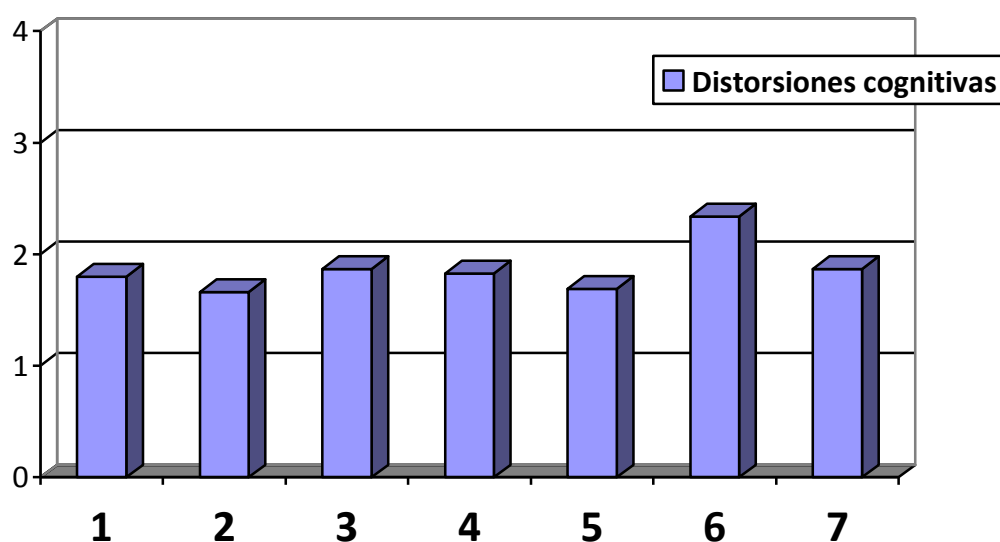
Nota: A partir de este apartado, en aras de sintetizar lo máximo posible la clasificación, se procederá a numerar las distorsiones cognitivas en su correspondiente tabla con un apartado a la izquierda y esa misma numeración se mantendrá en la figura que le sucede. Siendo la distorsión 1: Ilusión de control, distorsión 2: Evaluación sesgada de los resultados, distorsión 3: Correlación ilusoria, distorsión 4: Azar como proceso autocorrectivo, distorsión 5: Predicción de resultados, distorsión 6: Suerte como responsable de los resultados y distorsión 7: sumatorio total. Se mantendrá la misma numeración en todo el capítulo.

7.5.1. Análisis de las distorsiones cognitivas en la muestra total

Tabla 7.5.1 Análisis de las distorsiones cognitivas en la muestra total

	Distorsiones	N	M	dt
1	Ilusión de control	2837	1,80	0,84
2	Evaluación sesgada de los resultados	2808	1,66	0,76
3	Correlación ilusoria	2878	1,87	0,89
4	Azar como proceso autocorrectivo	2743	1,83	0,63
5	Predicción de resultados	2750	1,69	0,65
6	Suerte como responsable de los resultados	2772	2,34	0,69
7	Sumatorio total	2495	1,87	0,52

Figura 7.5.1 Análisis de las distorsiones cognitivas en la muestra total



A raíz de los resultados mostrados en la tabla 7.5.1 destacan una distorsión cognitiva sobre el juego por encima de las demás y por encima de la media, la distorsión 6: la suerte como responsable de los resultados (2,34), seguida por la

distorsión 3: correlación ilusoria (1,87) y el sumatorio total de las distorsiones (7) (1,87). A la cola de las distorsiones aparece la distorsión 2: evaluación sesgada (1,66) de los resultados, como la que menos puntuación media alcanza entre el total de la muestra. En resumen, a partir de estos datos podríamos señalar como la distorsión que alcanza mayores niveles de creencia para la población española es la que otorga un papel relevante a la suerte y por el otro lado parece que se comete menos la distorsión que evalúa de manera errónea los episodios de ganancias y pérdidas sobre el juego.

7.5.2 Variables sociodemográficas

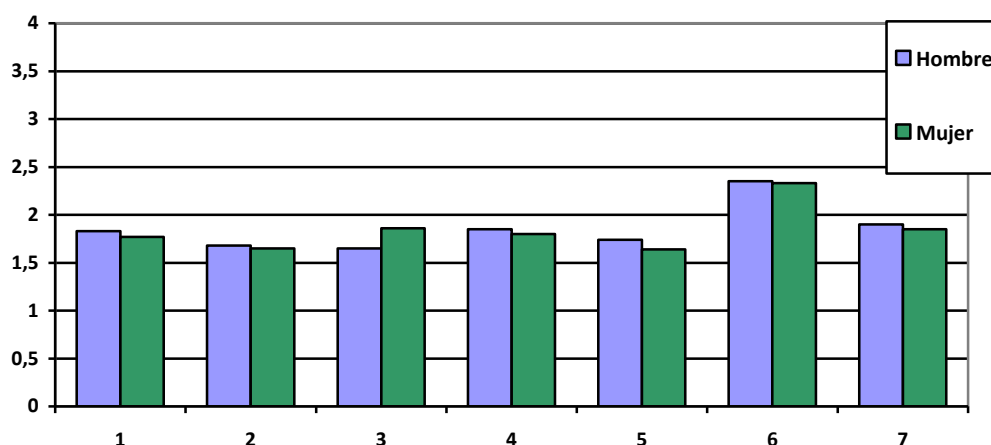
7.5.2.1 Género: Se procedió a analizar con una prueba de T la presencia de diferencias con respecto a las distorsiones cognitivas sobre el juego en función del género.

Los resultados se muestran a continuación en la tabla 7.5.2.1 y señalan que en todas las distorsiones la puntuación de los hombres es superior, salvo en la 3: Correlación ilusoria. Pero solo hay diferencias significativas en función del género en una de las distorsiones (5: Predicción de resultados), presentando los hombres valores más elevados que las mujeres.

Tabla 7.5.2.1 Tipo de Distorsiones en función del género

		Hombre		Mujer		Prueba t	
		N	M (dt)	N	M (dt)	T (gl)	P
1	Ilusión de control	1411	1,83 (0,85)	1426	1,77 (0,84)	1,74 (28)	0,80
2	Evaluación sesgada de resultados	1397	1,68 (0,77)	1411	1,65 (0,74)	1,02 (28)	0,30
3	Correlación ilusoria	1424	1,65 (0,74)	1454	1,86 (0,89)	0,35 (28)	0,72
4	Azar autocorrectivo	1367	1,85 (0,64)	1376	1,80 (0,62)	1,85 (27)	0,64
5	Predicción de resultados	1372	1,74 (0,68)	1378	1,64 (0,63)	3,98 (27)	0,01
6	Suerte responsable de resultados	1375	2,35 (0,70)	1397	2,33 (0,68)	0,75 (27)	0,47
7	Total	1261	1,90 (0,53)	1234	1,85 (0,51)	2,13 (24)	0,33

Figura 7.5.2.1 Tipo de Distorsiones en función del género



7.5.2.2 Intervalo de edad: Se realizaron análisis de varianzas (ANOVAS) para analizar las posibles diferencias existentes entre las distorsiones cognitivas y los diferentes grupos de edad considerados:

- a) De 18 a 24 años
- b) De 25 a 34 años
- c) De 35 a 44 años
- d) De 45 a 59 años
- e) De 60 a 80 años

Los resultados (véase la tabla 7.5.2.2) mostraron diferencias significativas únicamente entre los sujetos para la distorsión cognitiva 1: ilusión de control.

Se aplicó la prueba de Bonferroni para analizar las diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc):

1.- Para la distorsión cognitiva 1: Ilusión de control.

Se puede señalar una tendencia a puntuar menos en ilusión de control conforme aumenta la edad, aunque con alguna excepción. Las diferencias significativas, siempre señalando mayores puntuaciones en el grupo de menos edad, son:

- 18-24 años vs 45-59
- 18-24 años vs 60-80

Estos resultados indican que los jóvenes tienen una mayor percepción errónea sobre su capacidad para influir y controlar los resultados del juego.

Tabla 7.5.2.2 Media y (desviación típica) y anovas de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas, en función de la edad.

(Habiéndose realizado un análisis de homogeneidad de varianzas y siendo todas ellas adecuadas para los análisis).

		18-24	25-34	35-44	45-59	60-80	ANOVAS	
		M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	F (gl 4)	P
1	Ilusión de control N= 2837	1,97 (0,93)	1,84 (0,85)	1,81 (0,84)	1,74 (0,82)	1,77 (0,83)	3,28	0,006
2	Evaluación sesgada de resultados N=2808	1,72 (0,75)	1,69 (0,75)	1,66 (0,78)	1,63 (0,75)	1,65 (0,75)	0,96	0,441
3	Correlación ilusoria N=2878	1,77 (0,83)	1,85 (0,88)	1,89 (0,94)	1,83 (0,87)	1,93 (0,89)	1,79	0,110
4	Azar autocorrectivo N=2743	1,82 (0,61)	1,87 (0,62)	1,81 (0,65)	1,81 (0,64)	1,83 (0,61)	0,81	0,536
5	Predicción de resultados N=2750	1,77 (0,71)	1,73 (0,63)	1,70 (0,66)	1,66 (0,64)	1,66 (0,65)	1,89	0,93
6	Suerte responsable de resultados N=2772	2,37 (0,64)	2,35 (0,70)	2,31 (0,69)	2,32 (0,68)	2,36 (0,70)	0,72	0,607
7	Total N=2495	1,92 (0,53)	1,90 (0,49)	1,86 (0,54)	1,84 (0,51)	1,88 (0,53)	1,15	0,327

7.5.2.3 Estado civil: Se procede a realizar un ANOVA para analizar la relación existente entre las distorsiones en función del estado civil. Aparecen diferencias estadísticamente significativas en dos distorsiones, ilusión de control y correlación ilusoria. (Véase tabla 7.5.2.3). En el resto de las distorsiones lo habitual es que las puntuaciones de los distintos grupos sean similares.

Se aplicó la prueba de Bonferroni para analizar las diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc), obteniéndose estos resultados:

1.- Para la distorsión cognitiva 1: Ilusión de control

Las puntuaciones señalan dos grupos diferenciados, por un lado solteros y casados con puntuaciones más altas y por otro separados y viudos. Las diferencias significativas son:

- Soltero vs Separado
- Soltero vs Viudo
- Casado vs Separado
- Casado vs Viudo

2.- Para la distorsión cognitiva 3: Correlación ilusoria

No se puede establecer una tendencia. Las diferencias significativas son:

- Separado vs Soltero
- Separado vs Casado

Tabla 7.5.2.3. Media y (desviación típica) y anovas de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas, en función del estado civil.
(Habiéndose realizado análisis de homogeneidad de varianzas y siendo todas ellas adecuadas para los análisis).

		SOLTERO	CASADO	SEPARADO	VIUDO	ANOVAS	
		M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	F (gl=3)	P
1	Ilusión de control N=2821	1,82 (0,86)	1,84 (0,85)	1,63 (0,75)	1,63 (0,83)	6,869	0,001
2	Evaluación sesgada de resultados N=2791	1,65 (0,75)	1,67 (0,77)	1,65 (0,67)	1,67 (0,78)	0,180	0,910
3	Correlación ilusoria N= 2860	1,80 (0,88)	1,87 (0,88)	2,05 (0,98)	1,94 (0,90)	5,141	0,002
4	Azar autocorrectivo N= 2725	1,84 (0,63)	1,83 (0,63)	1,80 (0,62)	1,76 (0,64)	0,977	0,403
5	Predicción de resultados N= 2735	1,73 (0,68)	1,69 (0,64)	1,64 (0,63)	1,61 (0,63)	2,328	0,073
6	Suerte responsable de resultados N= 2757	2,34 (0,69)	2,35 (0,68)	2,34 (0,73)	2,32 (0,72)	0,119	0,949
7	Total N=2481	1,87 (0,52)	1,88 (0,52)	1,85 (0,47)	1,81 (0,56)	1,051	0,369

7.5.2.4 Nivel de estudios

A continuación se procede a realizar un ANOVA para analizar la relación entre las distorsiones cognitivas en función del nivel de estudios. Aparecen diferencias significativas entre todas las distorsiones cognitivas en función de los grupos de nivel de estudios.

La tendencia presentada por los datos es muy clara, prácticamente en todos los casos conforme se avanza en el nivel educativo va disminuyendo el nivel de acuerdo con la distorsión. (En especial si se cuestiona hasta qué punto el bachillerato debe incluirse antes, después o a la par de la Formación profesional).

Se aplicó la prueba de Bonferroni para analizar las diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc) con estos resultados:

1.- Para la distorsión cognitiva 1: Ilusión de control

Se muestra la tendencia de incrementarse el nivel de acuerdo con la distorsión conforme disminuye el nivel de estudios. Las diferencias significativas son:

- Estudios primarios vs estudios universitarios

2.- Para la distorsión cognitiva 2: Evaluación sesgada de los resultados

Se muestra la tendencia de incrementarse el nivel de acuerdo con la distorsión conforme disminuye el nivel de estudios. Las diferencias significativas son:

- Estudios primarios vs estudios universitarios

3.- Para la distorsión cognitiva 3: Correlación ilusoria

Se muestra la tendencia de incrementarse el nivel de acuerdo con la distorsión conforme disminuye el nivel de estudios. Las diferencias significativas son:

- Estudios primarios vs Estudios secundarios
- Estudios primarios vs Bachillerato
- Estudios primarios vs Formación Profesional
- Estudios primarios vs Estudios Universitarios

4.- Para la distorsión cognitiva 4: Azar como proceso autocorrectivo

Se muestra la tendencia de incrementarse el nivel de acuerdo con la distorsión conforme disminuye el nivel de estudios, aunque de forma menos clara que en las distorsiones anteriores. Las diferencias significativas son:

- Estudios primarios vs estudios universitarios

5.- Para la distorsión cognitiva 5: Predicción de resultados

Se muestra la tendencia de incrementarse el nivel de acuerdo con la distorsión conforme disminuye el nivel de estudios. Las diferencias significativas son:

- Estudios universitarios vs estudios primarios
- Estudios universitarios vs estudios secundarios

6.- Para la distorsión cognitiva 6: Suerte como responsable de los resultados

Se muestra la tendencia de incrementarse el nivel de acuerdo con la distorsión conforme disminuye el nivel de estudios. Las diferencias significativas son:

- Estudios primarios vs Bachillerato
- Estudios primarios vs Formación Profesional
- Estudios primarios vs Estudios universitarios

7.- Para el sumatorio de todas las distorsiones cognitivas

Se muestra la tendencia de incrementarse el nivel de acuerdo con la distorsión conforme disminuye el nivel de estudios. Las diferencias significativas son:

- Estudios primarios vs Bachillerato
- Estudios primarios vs Estudios Universitarios
- Estudios secundarios vs Estudios universitarios

En resumen parece evidente la influencia del nivel de estudios en la mayor o menor creencia de distorsiones cognitivas. Siendo un menor nivel de estudios (estudios primarios) la variable que se destaca como significativa y la que aparece con mayor relevancia al puntuar en todas las distorsiones cognitivas con mayor peso.

Tabla 7.5.2.4. Media y (desviación típica) y anovas de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas, en función del nivel de estudios. (Habiéndose realizado análisis de homogeneidad de varianzas y siendo todas ellas adecuadas para los análisis).

		PRIMARIOS	SECUNDARIOS	BACHILLERATO	FP	UNIVERSITARIO	ANOVAS	
		M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	F (gl=4)	P
1	Ilusión de control N=2665	1,90 (0,93)	1,83 (0,83)	1,79 (0,88)	1,79 (0,81)	1,71 (0,79)	3,759	0,005
2	Evaluación sesgada de resultados N=2636	1,73 (0,81)	1,71 (0,80)	1,62 (0,74)	1,68 (0,73)	1,58 (0,71)	3,550	0,007
3	Correlación ilusoria N=2700	2,07 (0,92)	1,90 (0,91)	1,80 (0,89)	1,84 (0,85)	1,79 (0,88)	8,280	0,001
4	Azar autocorrectivo N=2579	1,89 (0,64)	1,84 (0,64)	1,80 (0,63)	1,85 (0,63)	1,77 (0,60)	2,810	0,024
5	Predicción de resultados N=2586	1,75 (0,72)	1,71 (0,65)	1,68 (0,67)	1,70 (0,62)	1,59 (0,61)	3,995	0,003
6	Suerte responsable de resultados N= 2603	2,45 (0,72)	2,39 (0,68)	2,32 (0,67)	2,28 (0,67)	2,27 (0,70)	5,828	0,001
7	Total N= 2345	1,96 (0,58)	1,91 (0,54)	1,85 (0,50)	1,87 (0,50)	1,79 (0,48)	6,847	0,001

7.5.2.5 Situación laboral: Se realizaron los correspondientes ANOVAS para analizar las diferencias entre las distorsiones hacia el juego en función de la situación laboral. No se consideró la categoría “otra situación laboral” al ser el N= 2. Los resultados pueden verse en la tabla 7.5.2.5.

Aparecen diferencias significativas en las distorsiones 1: Ilusión de control, 3: correlación ilusoria y 5: predicción de resultados. No puede establecer una tendencia en los resultados, solo oscilaciones entre los grupos.

A continuación se aplicó la prueba de Bonferroni para analizar las diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc) obteniéndose estos resultados:

1.- Para la distorsión cognitiva 5: Predicción de resultados

No se puede establecer una tendencia. Las diferencias significativas son:

- Trabaja vs Estudiante

7.5.2.6 Profesión: Se realizó el correspondiente ANOVA para analizar las diferencias entre las distorsiones hacia el juego en función de la profesión. Los resultados pueden verse en la tabla 7.5.2.6.

Aparecen diferencias significativas en la distorsión 2: Evaluación sesgada de los resultados. No puede identificarse una tendencia salvo que los agricultores presentan las puntuaciones más altas en todas las distorsiones.

A continuación se aplicó la prueba de Bonferroni para analizar las diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc), sin que aparecieran diferencias significativas entre las diferentes profesiones y ninguna de las distorsiones cognitivas.

Tabla 7.5.2.5 Media y (desviación típica) y anovas de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas, en función de la situación laboral. (Habiéndose realizado análisis de homogeneidad de varianzas y siendo todas ellas adecuadas para los análisis).

		TRABAJA	EN PARO	BAJA	JUBILADO	ESTUDIANTE	AMA DE CASA	NS/NC	ANOVAS	
		M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	F (gl=7)	P
1	Ilusión de control N= 2837	1,80 (0,85)	1,80 (0,82)	1,64 (0,91)	1,78 (0,84)	1,95 (0,92)	1,71 (0,78)	2,21 (0,89)	2,052	0,045
2	Evaluación sesgada de resultados N=2808	1,65 (0,75)	1,68 (0,81)	1,80 (0,79)	1,63 (0,75)	1,76 (0,70)	1,64 (0,71)	2,15 (0,80)	1,978	0,054
3	Correlación ilusoria N=2878	1,83 (0,89)	1,88 (0,93)	1,83 (1,00)	1,95 (0,90)	1,78 (0,75)	1,96 (0,89)	1,80 (0,67)	2,524	0,014
4	Azar autocorrectivo N=2743	1,83 (0,62)	1,81 (0,68)	1,77 (0,59)	1,81 (0,62)	1,85 (0,64)	1,85 (0,60)	2,11 (0,65)	0,555	0,793
5	Predicción de resultados N= 2750	1,68 (0,64)	1,70 (0,69)	1,56 (0,65)	1,67 (0,65)	1,84 (0,72)	1,64 (0,62)	1,85 (0,49)	2,252	0,028
6	Suerte responsable de resultados N=2772	2,34 (0,69)	2,30 (0,69)	2,55 (0,64)	2,35 (0,73)	2,36 (0,62)	2,36 (0,66)	2,25 (0,47)	1,486	0,167
7	Total N=2495	1,86 (0,51)	1,88 (0,51)	1,84 (0,56)	1,86 (0,53)	1,94 (0,49)	1,87 (0,52)	2,08 (0,44)	1,097	0,362

Tabla 7.5.2.6 Media y (desviación típica) y anovas de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas, en función de la profesión
(Habiéndose realizado análisis de homogeneidad de varianzas y siendo todas ellas adecuadas para los análisis).

		AGRICUL- TOR	EMPRE- SARIO	PROF LIBERAL	DIRECTIVO	MANDOS INTERME- DIOS	ADMINIS- TRATIVOS	OBREROS ESPECILI- ZADOS	PEONES JORNA- LERO	ANOVAS	
		M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	F (gl=7)	P
1	Ilusión de control N=1430	2,12 (0,89)	1,74 (0,79)	1,70 (0,73)	1,75 (0,78)	1,67 (0,78)	1,81 (0,85)	1,85 (0,88)	1,79 (0,88)	1,661	0,114
2	Evaluación sesgada de resultados N= 1418	1,78 (0,85)	1,56 (0,78)	1,75 (0,72)	1,63 (0,88)	1,54 (0,64)	1,57 (0,72)	1,68 (0,75)	1,75 (0,82)	2,145	0,036
3	Correlación ilusoria N=1454	1,96 (0,76)	1,70 (0,90)	1,74 (0,88)	1,89 (0,77)	1,83 (0,90)	1,79 (0,84)	1,88 (0,91)	1,94 (0,91)	1,417	0,194
4	Azar autocorrectivo N= 1390	1,87 (0,57)	1,78 (0,67)	1,90 (0,59)	1,72 (0,59)	1,79 (0,60)	1,78 (0,63)	1,85 (0,62)	1,86 (0,60)	,938	0,475
5	Predicción de resultados N= 1381	1,93 (0,70)	1,57 (0,64)	1,70 (0,63)	1,68 (0,57)	1,67 (0,59)	1,64 (0,60)	1,68 (0,64)	1,76 (0,69)	1,817	0,080
6	Suerte responsable de resultados N= 1402	2,42 (0,76)	2,32 (0,76)	2,40 (0,62)	2,25 (0,67)	2,26 (0,70)	2,25 (0,67)	2,36 (0,67)	2,42 (0,73)	1,595	0,133
7	Total N=1264	2,02 (0,46)	1,79 (0,54)	1,88 (0,49)	1,83 (0,43)	1,80 (0,45)	1,81 (0,49)	1,89 (0,55)	1,92 (0,55)	1,701	0,105

7.5.2.7 Nivel de ingresos personales al mes: Se realizaron los correspondientes ANOVAS para analizar las diferencias entre las distorsiones hacia el juego en función del nivel de ingresos personales al mes.

Aparecen diferencias significativas en varias de las distorsiones: 1. Ilusión de control, 3. Correlación ilusoria y 7. Sumatorio total de las distorsiones.

No se puede identificar una tendencia en las puntuaciones, más bien parecen fluctuaciones dispares. Solo se puede señalar que en todas las distorsiones cognitivas con diferencias significativas, el grupo de ingresos menores de 600€ es el que se diferencia del resto de grupos señalados. Los resultados de los análisis aparecen en la tabla 7.5.2.7.

Posteriormente se aplicó la prueba de Bonferroni para identificar las diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc), con los siguientes resultados.

1.- Para la distorsión cognitiva 1: Ilusión de control

No puede detectarse una tendencia en los resultados. Las diferencias significativas, siempre con menores valores en el grupo de 1501-2500, son:

- No tener ingresos vs Ingresos de 1501-2500€
- Ingresos menores de 600€ vs Ingresos de 1501-2500€

2.- Para la distorsión cognitiva 2: Evaluación sesgada de los resultados

No puede detectarse una tendencia en los resultados. Las diferencias significativas, con mayores valores en el grupo de 901-1501€ son:

- Ingresos menores de 600€ vs Ingresos entre 901-1500€

3.- Para la distorsión cognitiva 3: Correlación Ilusoria

No puede detectarse una tendencia en los resultados. Las diferencias significativas:

- Ingresos menores de 600€ vs No tener ingresos
- Ingresos menores de 600€ vs Ingresos de 1501-2500€

El grupo sin ingresos puntúan más alto que el grupo de ingresos entre 1501 y 2500€, y más bajo que el de ingresos menores de 600€

4.- Para el sumatorio total de las distorsiones cognitivas

No puede detectarse una tendencia en los resultados. Las diferencias significativas:

- Ingresos menores de 600€ vs Ingresos de 1501-2500€

Tabla 7.5.2.7 Media y (desviación típica) y anovas de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas, en función del nivel de ingresos personales. (Habiéndose realizado análisis de homogeneidad de varianzas y siendo todas ellas adecuadas para los análisis).

		SIN INGRESOS	<600€	601-900€	901-1500€	1501-2500€	2501-4000€	>4001€	ANOVAS	
		M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	F (gl=6)	P
1	Ilusión de control N=2224	1,88 (0,89)	2,00 (0,96)	1,83 (0,82)	1,83 (0,84)	1,66 (0,77)	1,81 (0,83)	2,00 (1,22)	3,669	0,001
2	Evaluación sesgada de resultados N=2194	1,70 (0,74)	1,83 (0,85)	1,69 (0,76)	1,67 (0,74)	1,66 (0,75)	1,73 (0,86)	2,00 (1,22)	1,981	0,065
3	Correlación ilusoria N=2256	1,80 (0,83)	2,01 (0,97)	1,93 (0,90)	1,91 (0,90)	1,75 (0,88)	1,94 (0,92)	2,00 (0,70)	2,921	0,008
4	Azar autocorrectivo N=2169	1,84 (0,64)	1,83 (0,66)	1,85 (0,61)	1,82 (0,62)	1,78 (0,64)	1,78 (0,66)	2,25 (1,19)	,646	0,693
5	Predicción de resultados N=2161	1,75 (0,69)	1,77 (0,75)	1,70 (0,63)	1,71 (0,64)	1,62 (0,59)	1,55 (0,60)	1,80 (0,57)	1,685	0,121
6	Suerte responsable de resultados N=2166	2,35 (0,68)	2,44 (0,69)	2,37 (0,67)	2,37 (0,67)	2,34 (0,70)	2,38 (0,86)	2,40 (0,54)	0,694	0,654
7	Total N=1957	1,89 (0,53)	1,98 (0,59)	1,89 (0,52)	1,90 (0,50)	1,81 (0,47)	1,87 (0,56)	2,06 (0,62)	2,451	0,023

7.5.2.8 Nivel de ingresos unidad familiar al mes: Se realizaron los correspondientes ANOVAS para analizar las diferencias entre las distorsiones cognitivas en función del nivel de ingresos de la unidad familiar

Aparecen diferencias estadísticamente significativas en las distorsiones cognitivas 3. Correlación ilusoria, 5. Predicción de resultados, 6. Suerte como responsable de los resultados y 7. El sumatorio total de las distorsiones. La única tendencia a destacar es que las puntuaciones mayores están siempre en uno de los dos grupos de menores ingresos.

Se aplicó la prueba de Bonferroni para analizar las diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc):

1.- Para la distorsión cognitiva 3: Correlación Ilusoria

No se puede detectar una tendencia en los resultados. Las diferencias significativas, siempre con menores puntuaciones en los grupos de mayores ingresos, son:

- Ingresos menores de 600€ vs Ingresos de 1501-2500
- Ingresos menores de 600€ vs Ingresos de 2501-4000€
- Ingresos de 601-900€ vs Ingresos de 1501- 2500€
- Ingresos de 901-1501€ vs Ingresos de 1501-2500€

2.- Para la distorsión cognitiva 5: Predicción de resultados

No se puede detectar una tendencia en los resultados. Las diferencias significativas, con menores puntuaciones en el grupo de mayores ingresos, son:

- No tiene ingresos vs Ingresos mayores de 4001€

3.- Para la distorsión cognitiva 6: Suerte como responsable de los resultados

No se puede detectar una tendencia en los resultados. Las diferencias significativas, con menores puntuaciones en el grupo de mayores ingresos, son:

- Ingresos de 601-900€ vs Ingresos de 2501-4000€

4.- Para el Sumatorio total de las cogniciones

Podría señalarse una tendencia en los resultados a presentar menores puntuaciones conforme aumenta el nivel de ingresos. Las diferencias significativas son:

- Ingresos menores de 600€ vs Ingresos de 2501-4000€

Tabla 7.5.2.8 Media y (desviación típica) y anovas de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas, en función del nivel de ingresos de toda la unidad familiar. (Habiéndose realizado análisis de homogeneidad de varianzas y siendo todas ellas adecuadas para los análisis).

		SIN INGRESOS	<600€	601-900€	901-1500€	1501- 2500€	2501- 4000€	>4001€	ANOVAS	
		M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	F (gl)	P
1	Ilusión de control N= 1810	2,00 (1,12)	2,00 (0,99)	1,85 (0,85)	1,89 (0,87)	1,85 (0,82)	1,82 (0,85)	1,79 (0,92)	0,937	0,467
2	Evaluación sesgada de resultados N=1773	1,78 (0,68)	1,82 (0,88)	1,76 (0,81)	1,72 (0,77)	1,71 (0,73)	1,62 (0,68)	1,58 (0,87)	1,425	0,201
3	Correlación ilusoria N= 1835	1,86 (0,89)	2,12 (0,96)	1,99 (0,90)	1,96 (0,91)	1,78 (0,87)	1,77 (0,85)	1,93 (0,94)	4,523	0,001
4	Azar autocorrectivo N= 1761	1,91 (0,62)	1,84 (0,65)	1,84 (0,65)	1,84 (0,63)	1,80 (0,61)	1,75 (0,62)	1,67 (0,70)	1,201	0,303
5	Predicción de resultados N= 1760	1,93 (0,81)	1,77 (0,77)	1,75 (0,68)	1,73 (0,64)	1,65 (0,57)	1,66 (0,61)	1,46 (0,60)	3,091	0,005
6	Suerte como responsable de los resultados	2,44 (0,56)	2,50 (0,68)	2,48 (0,70)	2,39 (0,64)	2,39 (0,67)	2,27 (0,73)	2,18 (0,79)	3,113	0,005
7	Total N=1590	1,97 (0,62)	2,01 (0,60)	1,94 (0,57)	1,91 (0,51)	1,88 (0,46)	1,82 (0,49)	1,77 (00,60)	2,481	0,022

7.5.3 Tipo de jugador

7.5.3.1 Tipo de jugador (5 grupos): A continuación se procede a realizar un análisis de varianza (ANOVAS) para analizar las distorsiones cognitivas en función de los diferentes tipos de jugadores, categorizados en cinco grupos

- a) No jugador
- b) Jugador sin riesgo
- c) Jugador en riesgo
- d) Jugador problema
- e) Jugador patológico

En todas las distorsiones cognitivas aparecen diferencias estadísticamente significativas (Véase tabla 7.5.3.1). Además aparecen en todas las distorsiones también la misma tendencia, un incremento en la puntuación en las distorsiones conforme se avanza en los grupos según el nivel de problemas de juego.

Se aplicó la prueba de Bonferroni para analizar las diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc) con estos resultados:

1.- Para la distorsión cognitiva 1: Ilusión de control

Aparece una clara tendencia de aumento de las puntuaciones conforme se avanza en los grupos según el nivel de problemas de juego. Las diferencias significativas encontradas, siempre con la tendencia indicada, son:

- No jugador vs Jugador sin riesgo
- No jugador vs Jugador con riesgo
- No jugador vs Jugador problema
- No jugador vs Jugado patológico
- Jugador sin riesgo vs Jugador problema
- Jugador sin riesgo vs Jugador patológico
- Jugador con riesgo vs Jugador patológico

2.- Para la distorsión cognitiva 2: Evaluación sesgada de los resultados

Aparece una clara tendencia de aumento de las puntuaciones conforme se avanza en los grupos según el nivel de problemas de juego, aunque con una fluctuación. Las diferencias significativas encontradas, siempre con la tendencia indicada, son:

- No jugador vs Jugador sin riesgo
- No jugador vs Jugador problema
- No jugador vs Jugado patológico

- Jugador sin riesgo vs Jugador problema
- Jugador sin riesgo vs Jugador patológico
- Jugador con riesgo vs Jugador problema
- Jugador con riesgo vs Jugador patológico

3.- Para la distorsión cognitiva 3: correlación ilusoria

Aparece una clara tendencia de aumento de las puntuaciones conforme se avanza en los grupos según el nivel de problemas de juego, aunque con una fluctuación. Las diferencias significativas encontradas, siempre con la tendencia indicada, son:

- No jugador vs Jugador sin riesgo
- No jugador vs Jugador con riesgo
- No jugador vs Jugador problema
- No jugador vs Jugado patológico
- Jugador sin riesgo vs Jugador con riesgo
- Jugador sin riesgo vs Jugador patológico

4.- Para la distorsión 4: azar como proceso autocorrectivo

Aparece una clara tendencia de aumento de las puntuaciones conforme se avanza en los grupos según el nivel de problemas de juego, aunque con una fluctuación. Las diferencias significativas encontradas, siempre con la tendencia indicada, son:

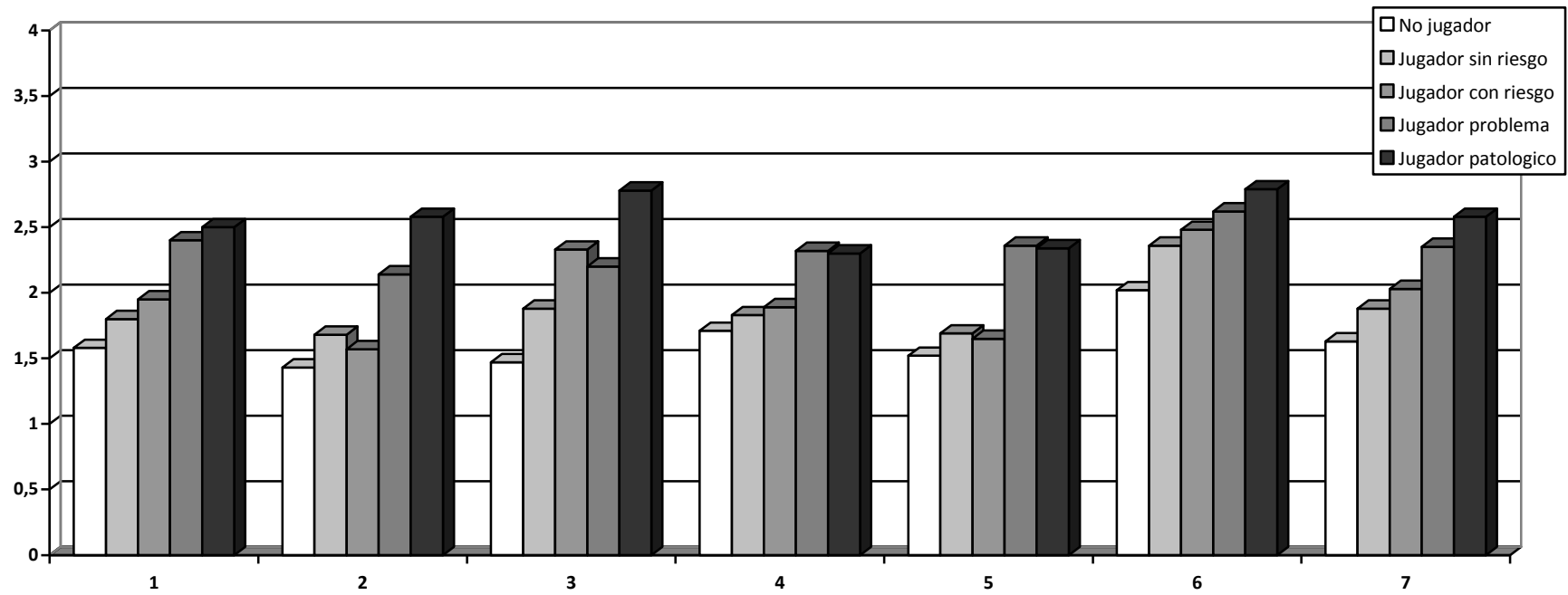
- No jugador vs Jugador sin riesgo
- No jugador vs Jugador problema
- No jugador vs Jugador patológico
- Jugador sin riesgo vs Jugador problema
- Jugador sin riesgo vs Jugador patológico
- Jugador con riesgo vs Jugador problema
- Jugador con riesgo vs Jugador patológico

Tabla 7.5.3.1 Media y (desviación típica) y anovas de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas, en función del tipo de jugador.

(Habiéndose realizado análisis de homogeneidad de varianzas y siendo todas ellas adecuadas para los análisis).

		NO JUGADOR	JUGADOR BAJO RIESGO	JUGADOR EN RIESGO	JUGADOR PROBLEMA	JUGADOR PATOLOGICO	ANOVAS	
		M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	F (gl)	P
1	Ilusión de control N=2837	1,58 (0,75)	1,80 (0,83)	1,95 (0,92)	2,40 (1,21)	2,50 (1,08)	14,675	0,001
2	Evaluación sesgada de los resultados N=2808	1,43 (0,68)	1,68 (0,75)	1,57 (0,81)	2,14 (0,86)	2,58 (0,95)	22,971	0,001
3	Correlación ilusoria N=2878	1,47 (0,68)	1,88 (0,88)	2,33 (1,11)	2,20 (0,81)	2,78 (0,92)	31,261	0,001
4	Azar como proceso autocorrectivo N=2743	1,71 (0,60)	1,83 (0,62)	1,89 (0,74)	2,32 (0,74)	2,31 (0,76)	11,401	0,001
5	Predicción de resultados N=2750	1,52 (0,61)	1,69 (0,64)	1,65 (0,72)	2,36 (0,77)	2,34 (0,72)	20,561	0,001
6	Suerte como responsable de los resultados N=2772	2,02 (0,68)	2,36 (0,67)	2,48 (0,77)	2,62 (0,71)	2,79 (0,77)	21,912	0,001
7	Total N=2495	1,63 (0,48)	1,88 (0,51)	2,03 (0,48)	2,35 (0,55)	2,58 (0,57)	35,985	0,001

Figura 7.5.3.1 Media de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas, en función del tipo de jugador.



5.- Para la distorsión cognitiva 5: Predicción de los resultados

Aparece una clara tendencia de aumento de las puntuaciones conforme se avanza en los grupos según el nivel de problemas de juego, aunque con un par de fluctuaciones. Las diferencias significativas encontradas, siempre con la tendencia indicada, son:

- No jugador vs Jugador sin riesgo
- No jugador vs Jugador problema
- No jugador vs Jugador patológico
- Jugador sin riesgo vs Jugador problema
- Jugador sin riesgo vs Jugador patológico
- Jugador con riesgo vs Jugador problema
- Jugador con riesgo vs Jugador patológico

6.- Para la distorsión cognitiva 6: suerte como responsable de los resultados

Aparece una clara tendencia de aumento de las puntuaciones conforme se avanza en los grupos según el nivel de problemas de juego. Las diferencias significativas encontradas, siempre con la tendencia indicada, son:

- No jugador vs Jugador sin riesgo
- No jugador vs Jugador con riesgo
- No jugador vs Jugador problema
- No jugador vs Jugado patológico
- Jugador sin riesgo vs Jugador patológico

7.- Para el sumatorio total de las distorsiones

Aparece una clara tendencia de aumento de las puntuaciones conforme se avanza en los grupos según el nivel de problemas de juego. Las diferencias significativas encontradas, siempre con la tendencia indicada, son:

- No jugador vs Jugador sin riesgo
- No jugador vs Jugador con riesgo
- No jugador vs Jugador problema
- No jugador vs Jugado patológico
- Jugador de bajo riesgo vs Jugador problema
- Jugador de bajo riesgo vs Jugador patológico
- Jugador con riesgo vs Jugador patológico

En resumen, parece muy relevante la tendencia de mayor presencia de

distorsiones cognitivas conforme se avanza en los grupos según el nivel de problemas de juego, tendencia que se ve muy apoyada por las numerosas diferencias significativas entre los grupos, siempre en esa misma dirección.

7.5.3.2 Tipo de jugador NODS: A continuación se procede a realizar un análisis de correlaciones bivariadas entre los distintos tipos de distorsiones y las puntuaciones obtenidas en el NODS clip, NODS en el último año y NODS a lo largo de toda la vida.

Aparecen correlaciones significativas entre todas las distorsiones cognitivas y las puntuaciones del NODS clip, aunque la correlación es pequeña.

No aparecen correlaciones significativas entre ninguna de las distorsiones cognitivas y las puntuaciones del NODS en el periodo de tiempo del último año.

Sin embargo, si aparecen correlaciones significativas entre todas las distorsiones cognitivas (excepto la correlación ilusoria y la suerte como responsable de los resultados) para aquellas personas que había puntuado de manera positiva en el NODS a lo largo de toda la vida, siendo algunas de ellas correlaciones altas.

Añadido a lo anterior, no aparecen correlaciones significativas entre las puntuaciones del NODS en el último año con la puntuación del NODS con periodo temporal a lo largo de toda la vida. Sin embargo, si aparecen correlaciones significativas (y muy alta 0,796) entre las puntuaciones del NODS clip y la puntuación del NODS a lo largo de toda la vida.

Parece pues, a la vista de los resultados, tomando como referencia la puntuación del NODS clip y el NODS a lo largo de toda la vida, que aquellas personas que tienen puntuaciones más altas en estas escalas puntúan de manera significativamente más alta en las distorsiones cognitivas señaladas.

7.5.3.2 Correlaciones de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas, en función del tipo de jugador

	NODS CLIP			NODS ULTIMO AÑO			NODS TODA LA VIDA		
	Pearson	Significación	N	Pearson	Significación	N	Pearson	Significación	N
Ilusión de control	0,108***	0,001	2837	0,354	0,125	20	0,218	0,008**	147
Evaluación sesgada de los resultados	0,122***	0,001	2808	0,109	0,346	20	0,479	0,001***	148
Correlación ilusoria	0,136***	0,001	2878	0,350	0,142	19	0,142	0,082	151
Azar como proceso autocorrectivo	0,111***	0,001	2743	0,275	0,240	20	0,275	0,001***	146
Predicción de resultados	0,127***	0,001	2750	0,164	0,502	19	0,393	0,001***	146
Suerte como responsable de los resultados	0,086***	0,001	2772	0,422	0,064	20	0,158	0,055	148
Total	0,176***	0,001	2495	0,347	0,145	19	0,420	0,001***	134
NODS ULTIMO AÑO	-0,104	0,663	20				0,236	0,316	20
NODS TODA A VIDA	0,796	0,001	153						

Correlaciones superiores a 0,5

Correlaciones entre 0,3 y 0,5

Correlaciones entre 0,1 y 0,3

7.5.4 Tipos de juego

El objetivo es identificar la importancia de las distorsiones cognitivas sobre el juego y la posible relación de éstas con variables como el tipo de juego en el que se participa. Se seleccionaron los juegos ya incluidos y justificados anteriormente:

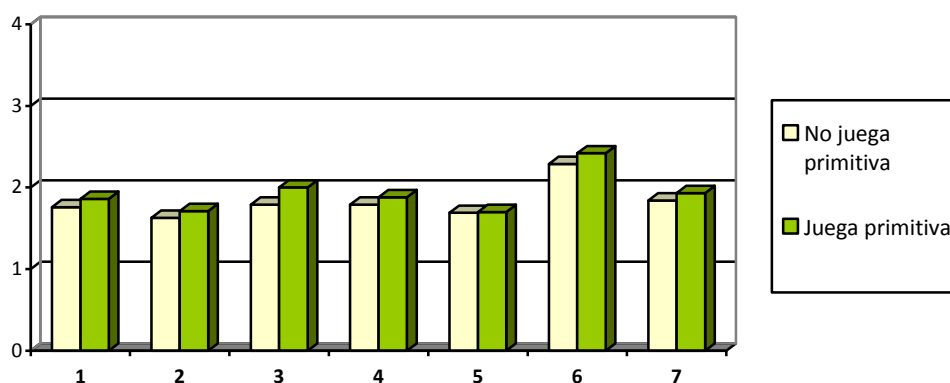
1. Primitiva
2. Cupón/ Cuponazo
3. Quiniela de fútbol
4. Rascas
5. Cartas,
6. Bingo
7. Máquinas recreativas
8. Casas de apuestas deportivas
9. Casinos
10. Videojuegos con apuesta
11. "Otras apuestas".

7.5.4.1 Primitiva: Se llevaron a cabo pruebas de T para identificar las diferencias en distorsiones de jugadores y no jugadores. Los resultados señalan diferencias significativas entre ambos grupos en todos los casos, prácticamente todas al .001., menos en la distorsión 6, Además en todos los casos los jugadores presentan puntuaciones más elevadas que los no jugadores. (Ver tabla 7.5.4.1.)

Tabla 7.5.4.1 PRIMITIVA. N total, N dividido entre los que juegan y no juegan, media y (desviación típica) y pruebas t de las puntuaciones en distorsiones cognitivas.

		N total	No juega primitiva		Juega rimitiva		Pruebas de t	
			N	M (dt)	N	M (dt)	t	P
1	Ilusión de control	2837	1737	1,76 (0,834)	1100	1,86 (0,868)	-3,001	0,003
2	Evaluación sesgada de resultados	2808	1730	1,63 (0,750)	1078	1,71 (0,779)	-2,589	0,010
3	Correlación ilusoria	2878	1773	1,79 (0,874)	1105	2,00 (0,914)	-6,313	0,001
4	Azar autocorrectivo	2743	1672	1,79 (0,635)	1071	1,88 (0,627)	-3,404	0,001
5	Predicción de resultados	2750	1692	1,69 (0,669)	1058	1,70 (0,640)	-0,493	0,622
6	Suerte responsable de resultados	2772	1699	2,29 (0,694)	1073	2,42 (0,681)	-5,010	0,001
7	Total	2495	1527	1,84 (0,531)	968	1,93 (0,512)	-4,252	0,001

Figura 7.5.4.1 PRIMITIVA. Media de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas.

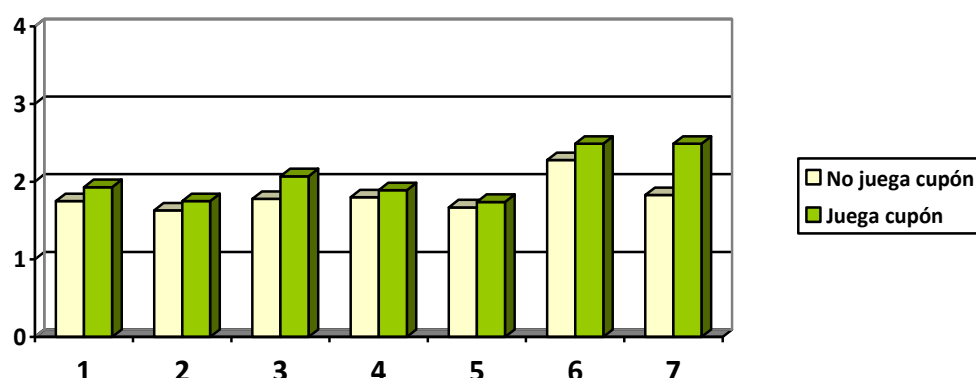


7.5.4.2 Cupón/Cuponazo: Se llevaron a cabo pruebas de T para identificar las diferencias en distorsiones de jugadores y no jugadores a l cupón. Los resultados señalan diferencias significativas en entre ambos grupos en todos las distorsiones y en el sumatorio de éstas, prácticamente todas al .001. Además en todos los casos los jugadores presentan puntuaciones más elevadas que los no jugadores. (Ver tabla 7.5.4.2.)

Tabla 7.5.4.2 CUPON. N total, N dividido entre los que juegan y no juegan, media y (desviación típica) y pruebas t de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas.

			No juega cupón		Juega cupón		Pruebas de t	
		N total	N	M (dt)	N	M (dt)	t	P
1	Ilusión de control	2837	1986	1,75 (0,80)	851	1,93 (0,92)	-5,166	0,001
2	Evaluación sesgada de resultados	2808	1974	1,63 (0,74)	834	1,75 (0,80)	-3,737	0,001
3	Correlación ilusoria	2878	2015	1,78 (0,86)	863	2,07 (0,93)	-7,998	0,001
4	Azar autocorrectivo	2743	1923	1,80 (0,62)	820	1,89 (0,65)	-3,484	0,001
5	Predicción de resultados	2750	1924	1,67 (0,65)	826	1,74 (0,66)	-2,847	0,004
6	Suerte responsable de resultados	2772	1933	2,28 (0,69)	839	2,49 (0,66)	-7,459	0,001
7	Total	2495	1749	1,83 (0,50)	839	1,98 (0,55)	-6,620	0,001

Figura 7.5.4.2 CUPON. N total, N dividido entre los que juegan y no juegan, media y (desviación típica) y pruebas t de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas

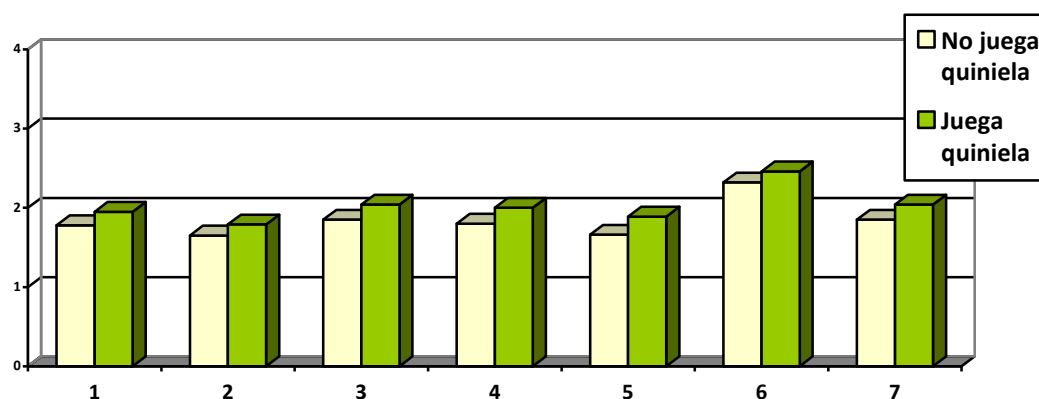


7.5.4.3 Quiniela: Se llevaron a cabo pruebas de T para identificar las diferencias en distorsiones de jugadores y no jugadores a las quinielas. Los resultados señalan diferencias significativas en entre ambos grupos en todos los casos, las 6 distorsiones y en el sumatorio de éstas, y prácticamente todas al .001. Además en todos los casos los jugadores presentan puntuaciones más elevadas que los no jugadores.

Tabla 7.5.4.3 QUINIELA. N total, N dividido entre los que juegan y no juegan, media y (desviación típica) y pruebas t de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas.

		N total	No juega quiniela		Juega quiniela		Pruebas de t	
			N	M (dt)	N	M (dt)	F	P
1	Ilusión de control	2837	2499	1,78 (0,84)	338	1,95 (0,88)	12,053	0,001
2	Evaluación sesgada de resultados	2808	2474	1,65 (0,75)	334	1,79 (0,83)	9,796	0,002
3	Correlación ilusoria	2878	2539	1,85 (0,89)	339	2,04 (0,86)	13,843	0,001
4	Azar autocorrectivo	2743	2412	1,80 (0,62)	331	2,00 (0,66)	27,719	0,001
5	Predicción de resultados	2750	2428	1,66 (0,65)	322	1,89 (0,65)	33,889	0,001
6	Suerte responsable de resultados	2772	2446	2,32 (0,69)	326	2,46 (0,63)	10,287	0,001
7	Total	2495	2192	1,85 (0,52)	303	2,04 (0,52)	34,230	0,001

Figura 7.5.3.1 QUINIELA. Media de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas.

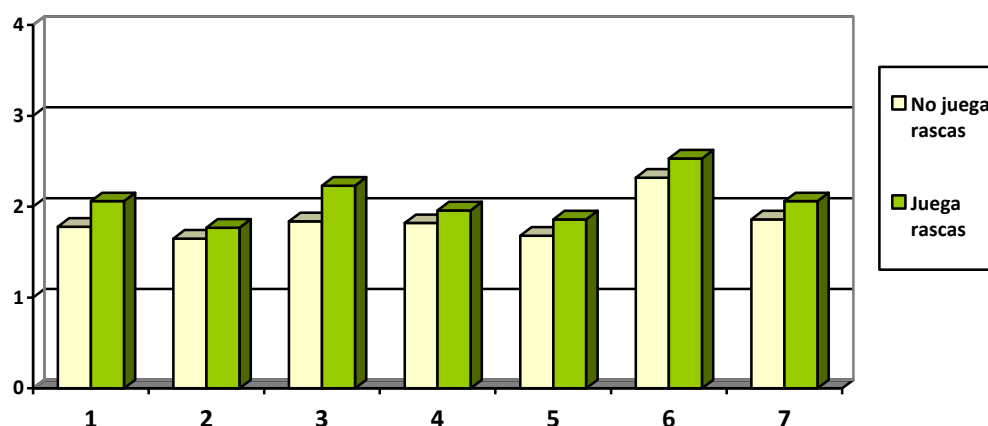


7.5.4.4 Rascas: Se llevaron a cabo pruebas de T para identificar las diferencias en distorsiones de jugadores y no jugadores a Rascas. Los resultados señalan diferencias significativas entre ambos grupos en todos los casos, las 6 distorsiones y en el sumatorio de éstas, y en casi todas al .001. Además en todos los casos los jugadores presentan puntuaciones más elevadas que los no jugadores. (Ver tabla 7.5.4.4)

Tabla 7.5.4.4 RASCAS. N total, N dividido entre los que juegan y no juegan, media y (desviación típica) y pruebas t de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas.

		N total	No juega rascas		Juega rascas		Pruebas de t	
			N	M (dt)	N	M (dt)	F	P
1	Ilusión de control	2837	2628	1,78 (0,83)	209	2,06 (0,95)	20,778	0,001
2	Evaluación sesgada de resultados	2808	2600	1,65 (0,75)	208	1,77 (0,83)	4,750	0,029
3	Correlación ilusoria	2878	2669	1,84 (0,88)	209	2,23 (0,99)	36,810	0,001
4	Azar autocorrectivo	2743	2542	1,82 (0,63)	201	1,96 (0,65)	8,916	0,003
5	Predicción de resultados	2750	2547	1,68 (0,65)	203	1,86 (0,71)	14,198	0,001
6	Suerte responsable de resultados	2772	2566	2,32 (0,68)	206	2,53 (0,71)	17,135	0,001
7	Total	2495	2304	1,86 (0,51)	191	2,06 (0,56)	26,362	0,001

Figura 7.5.4.4 RASCAS. Media de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas.

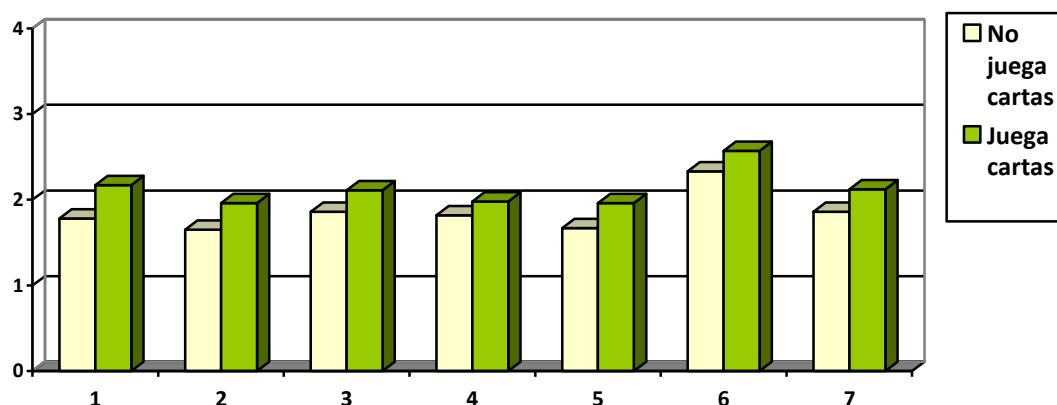


7.5.4.5.- Cartas: Se llevaron a cabo pruebas de T para identificar las diferencias en consideraciones de jugadores y no jugadores a Cartas. Los resultados señalan diferencias significativas en entre ambos grupos en todos los casos, las 6 distorsiones y en el sumatorio de éstas, y prácticamente todas al .001. Además en todos los casos los jugadores presentan puntuaciones más elevadas que los no jugadores. (Ver tabla 7.5.4.5)

Tabla 7.5.4.5 CARTAS N total, N dividido entre los que juegan y no juegan, media y (desviación típica) y pruebas t de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas.

		No juega cartas			Juega cartas		Pruebas de t	
		N total	N	M (dt)	N	M (dt)	F	P
1	Ilusión de control	2837	2685	1,78 (0,83)	152	2,17 (1,03)	31,190	0,001
2	Evaluación sesgada de resultados	2808	2658	1,65 (0,75)	150	1,96 (0,84)	24,521	0,001
3	Correlación ilusoria	2878	2725	1,86 (0,89)	153	2,11 (0,93)	11,303	0,001
4	Azar autocorrectivo	2743	2597	1,82 (0,63)	146	1,98 (0,65)	9,183	0,002
5	Predicción de resultados	2750	2602	1,67 (0,65)	148	1,96 (0,71)	26,813	0,001
6	Suerte responsable de resultados	2772	2627	2,33 (0,68)	145	2,57 (0,73)	16,618	0,001
7	Total	2495	2358	1,86 (0,51)	137	2,12 (0,58)	32,845	0,001

Figura 7.5.4.5 CARTAS. Media de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas.

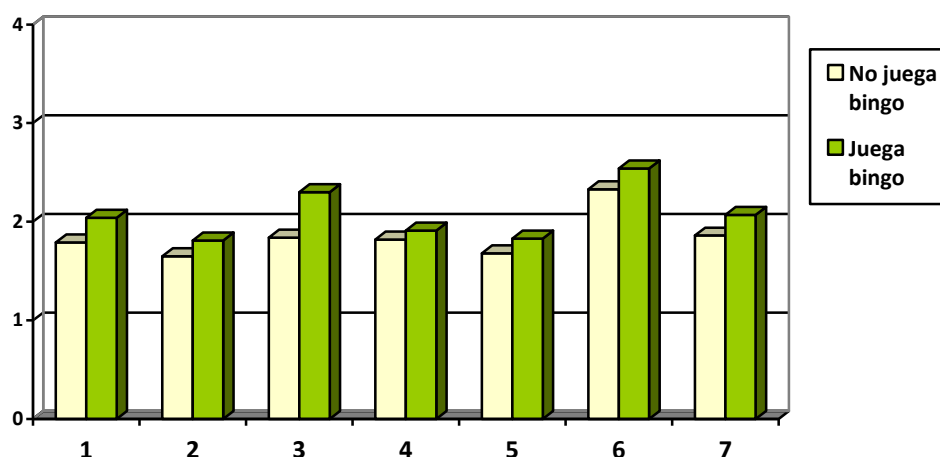


7.5.4.6 Bingo: Se llevaron a cabo pruebas de T para identificar las diferencias en consideraciones de jugadores y no jugadores a Bingo. Los resultados señalan diferencias significativas en entre ambos grupos en todos los casos, las 6 distorsiones y en el sumatorio de éstas, y muchas de ellas al .001. Además en todos los casos los jugadores presentan puntuaciones más elevadas que los no jugadores. (Ver tabla 7.5.4.6)

Tabla 7.5.4.6 BINGO. N total, N dividido entre los que juegan y no juegan, media y (desviación típica) de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas.

			No juega bingo		Juega bingo		Pruebas t	
		N total	N	M (dt)	N	M (dt)	F (gl=1)	P
1	Ilusión de control	2837	2671	1,79 (0,83)	166	2,04 (0,99)	14,482	0,001
2	Evaluación sesgada de resultados	2808	2650	1,65 (0,75)	158	1,81 (0,83)	5,824	0,016
3	Correlación ilusoria	2878	2714	1,84 (0,88)	164	2,30 (1,03)	40,665	0,001
4	Azar autocorrectivo	2743	2583	1,82 (0,62)	160	1,91 (0,71)	2,749	0,097
5	Predicción de resultados	2750	2592	1,68 (0,65)	158	1,83 (0,72)	7,657	0,006
6	Suerte responsable de resultados	2772	2614	2,33 (0,68)	158	2,54 (0,76)	13,528	0,001
7	Total	2495	2344	1,86 (0,51)	151	2,07 (0,63)	22,051	0,001

Figura 7.5.4.6. BINGO. Media de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas.

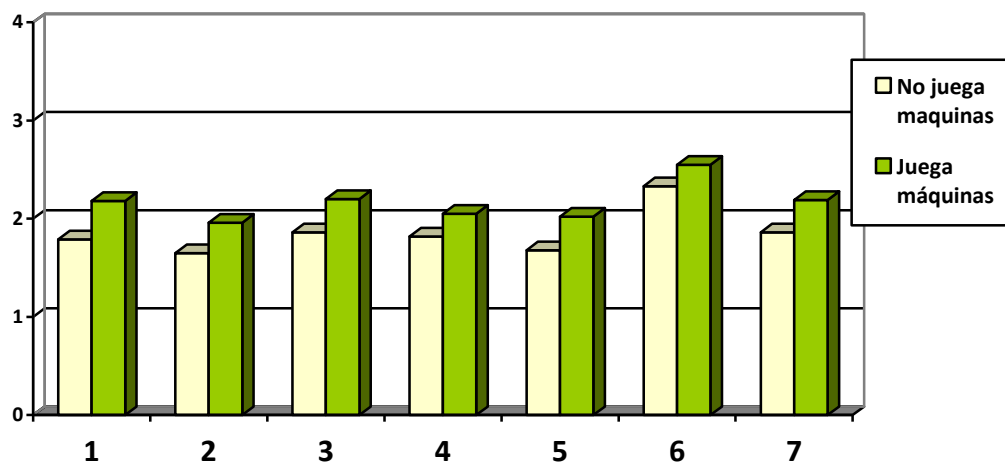


7.5.4.7.- Máquinas recreativas: Se llevaron a cabo pruebas de T para identificar las diferencias en consideraciones de jugadores y no jugadores a Máquinas Recreativas. Los resultados señalan diferencias significativas en entre ambos grupos en todos los casos, las 6 distorsiones y en el sumatorio de éstas, y prácticamente todas al .001. Además en todos los casos los jugadores presentan puntuaciones más elevadas. (Ver tabla 7.5.4.7)

Tabla 7.5.4.7 MAQUINAS RECREATIVAS. N total, N dividido entre los que juegan y no juegan, media y (desviación típica) y pruebas t de las puntuaciones en distorsiones.

			No juega máquinas		Juega máquinas		Pruebas t	
		N total	N	M (dt)	N	M (dt)	F (gl=1)	P
1	Ilusión de control	2837	2742	1,79 (0,84)	95	2,18 (0,94)	20,245	0,001
2	Evaluación sesgada de resultados	2808	2715	1,65 (0,75)	93	1,96 (0,91)	14,941	0,001
3	Correlación ilusoria	2878	2784	1,86 (0,89)	94	2,20 (1,00)	13,042	0,001
4	Azar autocorrectivo	2743	2648	1,82 (0,62)	95	2,05 (0,73)	11,990	0,001
5	Predicción de resultados	2750	2659	1,68 (0,65)	91	2,02 (0,75)	23,417	0,001
6	Suerte responsable de resultados	2772	2682	2,33 (0,69)	90	2,55 (0,67)	8,187	0,004
7	Total	2495	2407	1,86 (0,51)	88	2,19 (0,62)	33,843	0,001

Figura 7.5.4.7 MAQUINAS RECREATIVAS. Media de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas

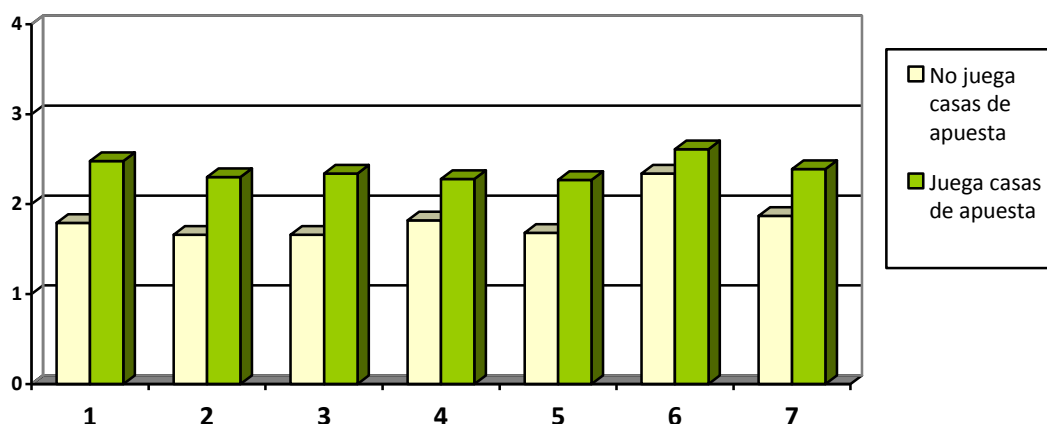


7.5.4.8.- Casas de apuestas deportivas: Se llevaron a cabo pruebas de T para identificar las diferencias en consideraciones de jugadores y no jugadores en Casas de apuestas deportivas. Los resultados señalan diferencias significativas entre ambos grupos en todos los casos, las 6 distorsiones y en el sumatorio, y la mayoría al .001. En todos los casos los jugadores presentan puntuaciones más elevadas que los no jugadores. (Ver tabla X 5.4.8)

Tabla 7.5.4.8 JUEGOS EN CASAS DE APUESTAS. N total, N dividido entre los que juegan y no juegan, media y (desviación típica) y pruebas t de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas.

		N total	No juega en casas apuestas deportivas		Juega en casas apuestas deportivas		Pruebas t	
			N	M (dt)	N	M (dt)	F (gl=1)	P
1	Ilusión de control	2837	2802	1,79 (0,84)	35	2,48 (0,95)	22,924	0,001
2	Evaluación sesgada de resultados	2808	2775	1,66 (0,75)	33	2,3 (0,95)	25,662	0,001
3	Correlación ilusoria	2878	2843	1,66 (0,76)	35	2,34 (0,93)	9,708	0,002
4	Azar autocorrectivo	2743	2708	1,82 (0,63)	35	2,28 (0,72)	18,303	0,001
5	Predicción de resultados	2750	2715	1,68 (0,65)	35	2,27 (0,63)	27,447	0,001
6	Suerte responsable de resultados	2772	2738	2,34 (0,69)	34	2,61 (0,59)	5,350	0,021
7	Total	2495	2463	1,87 (0,52)	32	2,39 (0,66)	1,198	0,001

Figura 7.5.4.8 JUEGOS EN CASAS DE APUESTAS. Media de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas.

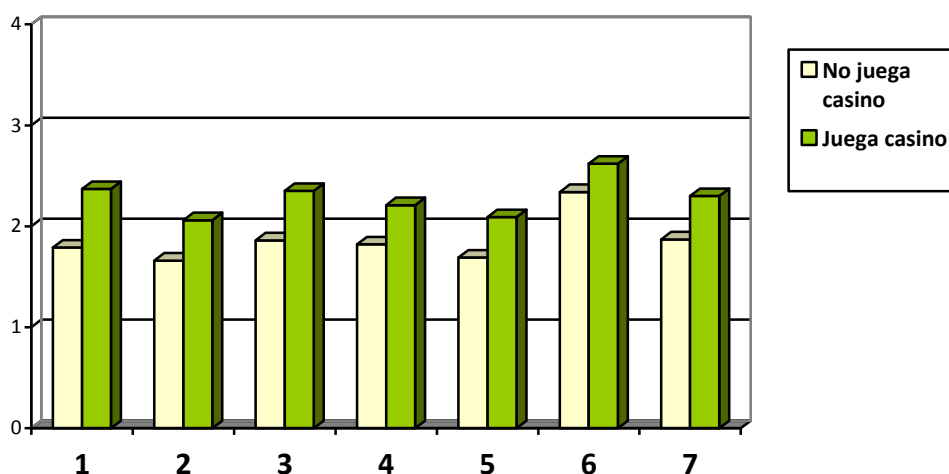


7.5.4.9.- Casinos: Se llevaron a cabo pruebas de T para identificar las diferencias en consideraciones de jugadores y no jugadores en Casinos. Los resultados señalan diferencias significativas en entre ambos grupos en todos los casos, las 6 distorsiones y en el sumatorio, y la mayoría al .001. En todos los casos los jugadores presentan puntuaciones más elevadas que los no jugadores. (Ver tabla 7.5.4.9).

Tabla 7.5.4.9 CASINOS. N total, N dividido entre los que juegan y no juegan, media y (desviación típica) y pruebas t de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas.

		N total	No juega casino		Juega casino		Pruebas de t	
			N	M (dt)	N	M (dt)	F (gl=1)	P
1	Ilusión de control	2837	2805	1,79 (0,84)	32	2,37 (0,94)	14,634	0,001
2	Evaluación sesgada de resultados	2808	2776	1,66 (0,75)	32	2,06 (0,98)	8,691	0,003
3	Correlación ilusoria	2878	2847	1,86 (0,89)	31	2,35 (0,83)	9,029	0,003
4	Azar autocorrectivo	2743	2711	1,82 (0,63)	32	2,21 (0,65)	12,119	0,001
5	Predicción de resultados	2750	2718	1,69 (0,65)	32	2,09 (0,64)	11,930	0,001
6	Suerte responsable de resultados	2772	2740	2,34 (0,69)	32	2,62 (0,62)	5,306	0,021
7	Total	2495	2464	1,87 (0,52)	31	2,30 (0,51)	20,758	0,001

Figura 7.5.4.9 CASINOS. Media de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas.

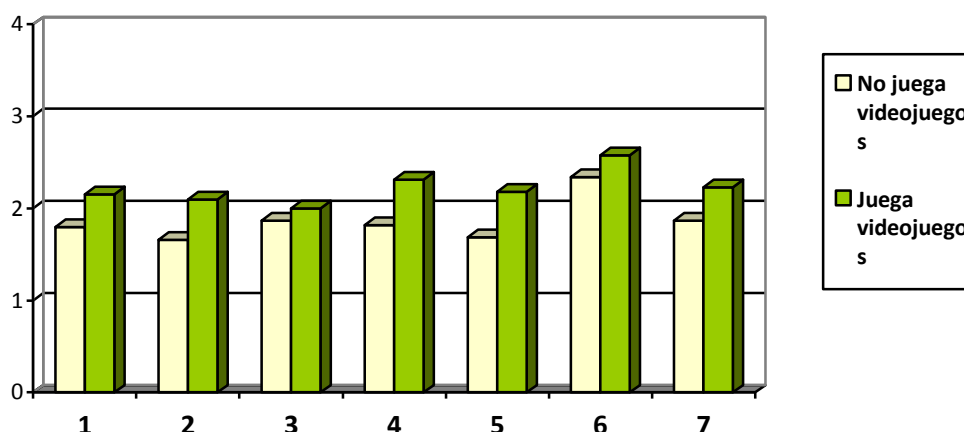


7.5.4.10 Videojuegos con apuesta: Se llevaron a cabo pruebas de T para identificar las diferencias en consideraciones de jugadores y no jugadores en Videojuegos con apuesta. Los resultados señalan diferencias significativas entre ambos grupos en 4 de las 7 puntuaciones. En todos los casos los jugadores presentan puntuaciones más elevadas que los no jugadores. (Ver tabla 7.5.4.10).

Tabla 7.5.4.10 VIDEOJUEGOS CON APUESTA. N total, N dividido entre los que juegan y no juegan, media y (desviación típica) y pruebas t de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas.

		N total	No juega videojuegos		Juega videojuegos		Pruebas t	
			N	M (dt)	N	M (dt)	F (gl=1)	P
1	Ilusión de control	2837	2818	1,80 (0,84)	19	2,15 (1,06)	3,299	0,069
2	Evaluación sesgada de resultados	2808	2789	1,66 (0,75)	19	2,10 (1,04)	6,305	0,012
3	Correlación ilusoria	2878	2859	1,87 (0,89)	19	2,00 (1,10)	,375	0,540
4	Azar autocorrectivo	2743	2724	1,82 (0,63)	19	2,31 (0,47)	11,202	0,001
5	Predicción de resultados	2750	2731	1,69 (0,65)	19	2,18 (0,53)	10,605	0,001
6	Suerte responsable de resultados	2772	2754	2,34 (0,69)	18	2,58 (0,49)	2,150	0,143
7	Total	2495	2477	1,87 (0,52)	18	2,23 (0,61)	8,442	0,004

Figura 7.5.4.10 VIDEOJUEGOS CON APUESTA. Media de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas.

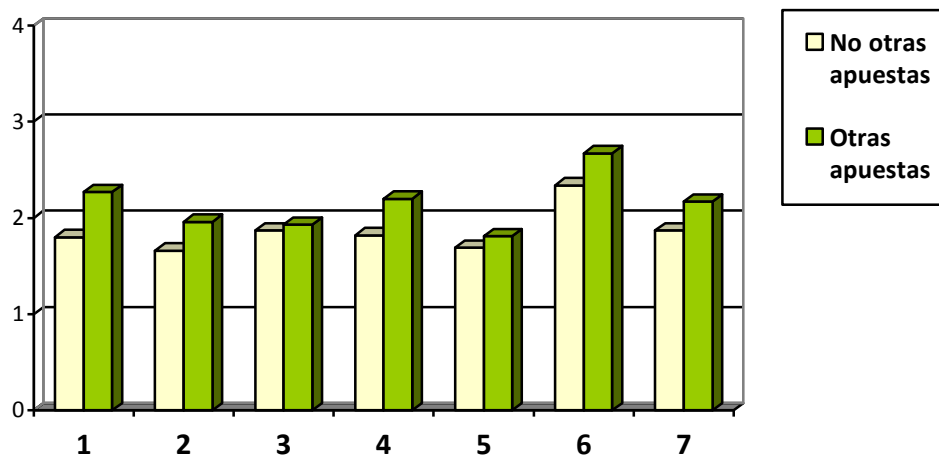


7.5.4.11 Otras apuestas: Se llevaron a cabo pruebas de T para identificar las diferencias en consideraciones de jugadores y no jugadores en Videojuegos con apuesta. Los resultados señalan diferencias significativas entre ambos grupos en 5 de las 7 puntuaciones. En todos los casos los jugadores presentan puntuaciones más elevadas que los no jugadores. (Ver tabla 7.5.4.11.).

Tabla 7.5.4.11 OTRAS APUESTAS. N total, N dividido entre los que juegan y no juegan, media y (desviación típica) y pruebas t de las puntuaciones en las distorsiones.

		N total	No juega otros		Juega otros		Pruebas t	
			N	M (dt)	N	M (dt)	F (gl=1)	P
1	Ilusión de control	2837	2808	1,80 (0,84)	29	2,27 (1,13)	9,019	0,003
2	Evaluación sesgada de resultados	2808	2781	1,66 (0,76)	27	1,96 (0,64)	4,085	0,043
3	Correlación ilusoria	2878	2849	1,87 (0,89)	29	1,93 (0,88)	,116	0,733
4	Azar autocorrectivo	2743	2714	1,82 (0,63)	29	2,20 (0,66)	10,302	0,001
5	Predicción de resultados	2750	2721	1,69 (0,65)	29	1,81 (0,66)	,901	0,343
6	Suerte responsable de resultados	2772	2743	2,34 (0,69)	29	2,67 (0,78)	6,569	0,010
7	Total	2495	2468	1,87 (0,52)	27	2,17 (0,52)	8,984	0,003

Figura 7.5.4.11 OTRAS APUESTAS. Media de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas.



Como resumen se incluye la tabla 7.5.4.12. En la que se recogen las diferencias entre las muestras de jugadores y no jugadores en cada uno de los juegos y cada una de las distorsiones, así como su nivel de significación

Tabla 7.5.4.12 Valores de las diferencias entre jugadores y no jugadores en todos los juegos y distorsiones, y nivel de significación.

DISTOR- SIONES	Primitiva	Cupón	Quiniela	Rascas	Cartas	Bingo	Máquinas Recreativas	Casas apuestas	Casino	Video juegos	Otras apuestas	Promedio
1	.10**	.18***	.17***	.28***	.39***	.25***	.39***	.69***	.58***	.35ns	.47**	.35
2	.08**	.12***	.14**	.12*	.31***	.16*	.31***	.64***	.40**	.44**	.30*	.27
3	.21***	.29***	.19***	.39***	.25***	.46***	.34***	.68**	.49**	.23ns	.06 ns	.32
4	.09***	.09***	.20***	.14**	.16**	.09ns	.23***	.46***	.39***	.49***	.38***	.25
5	.01ns	.07**	.33***	.18***	.29***	.15**	.34***	.59***	.40***	.49***	.2 ns	.26
6	.13***	.21***	.15***	.19**	.24***	.21***	.22***	.27*	.28*	.24ns	.33**	.23
7	.09***	.15***	.19***	.20***	.26***	.21***	.33***	.52***	.43***	.36**	.30**	.28

*** = $p < .001$; ** = $p < .001$; * = $p < .05$; ns = no significativa

7.5.4.12 Diferencias en función del número y tipo de juego al que juegan:

Se agrupó a los jugadores en las tres categorías de tipos de juego ya comentadas anteriormente: juegos de SELAE, juegos de ONCE y OTRO juegos. Luego se consideró si jugaban solo a juegos de una de estas categorías o a juegos de más de una de estas categorías, estableciéndose los siguientes grupos:

- 1) no juegan a ninguno de los juegos evaluados;
- 2) juega solo a juegos de la SELAE;
- 3) juega solo a juegos de la ONCE;
- 4) juega a juegos de la SELAE y de la ONCE;
- 5) juega solo a OTROS juegos;
- 6) juega a la SELAE y a OTROS juegos;
- 7) juega a la ONCE y a OTROS juegos;
- 8) juega a la SELAE, a la ONCE y a OTROS juegos.

El ANOVA realizado con las puntuaciones en distorsiones de estos de estos 8 grupos mostró un efecto significativo de las categorías de juego en relación en todas las distorsiones cognitiva y el promedio de éstas.

Tabla 7.5.4.13. Valores de las distorsiones cognitivas en las personas que participan solo en las categoría de juegos indicadas.

	1 n=315	2 n=1454	3 n=34	4 n=769	5 n=43	6 n=186	7 n=7	8 n=165	ANOVAS	
	M (DT)	M (DT)	M (DT)	M (DT)	M (DT)	M (DT)	M (DT)	M (DT)	F(gl)	p
Ilusión de control	1,58 (0,75)	1,73 (0,78)	1,73 (0,74)	1,86 (0,88)	1,93 (1,01)	2,03 (0,90)	2,00 (0,82)	2,31 (1,01)	15,50 (7,2829)	<.001
Evaluación sesgada de resultados	1,43 (0,68)	1,62 (0,73)	1,79 (0,77)	1,73 (0,80)	1,81 (0,88)	1,90 (0,75)	2,14 (1,07)	1,91 (0,82)	10,92 (7,2800)	<.001
Correlación ilusoria	1,47 (0,69)	1,81 (0,88)	2,13 (0,96)	2,01 (0,91)	1,88 (0,96)	1,92 (0,84)	1,50 (0,84)	2,40 (0,97)	21,87 (7,2870)	<.001
Azar autocorrectivo	1,71 (0,60)	1,79 (0,62)	1,79 (0,60)	1,88 (0,63)	1,79 (0,64)	1,90 (0,64)	1,64 (0,48)	2,10 (0,70)	7,34 (7,2735)	<.001
Predicción de resultados	1,52 (0,62)	1,64 (0,63)	1,75 (0,61)	1,72 (0,66)	1,93 (0,90)	1,87 (0,66)	2,00 (0,95)	2,02 (0,70)	12,61 (7,2742)	<.001
Suerte responsable de resultados	2,02 (0,68)	2,28 (0,68)	2,50 (0,58)	2,46 (0,66)	2,32 (0,80)	2,51 (0,69)	2,17 (0,88)	2,64 (0,68)	20,01 (7,2764)	<.001
Total	1,63 (0,48)	1,82 (0,49)	1,93 (0,46)	1,94 (0,54)	1,90 (0,68)	2,04 (0,50)	1,90 (0,72)	2,24 (0,55)	24,56 (7,2487)	<.001

7.5.5 Implicación en el juego.

A continuación se procede a analizar las diferencias en distorsiones cognitivas en relación con la implicación de los sujetos en el juego. Para medir la implicación en el juego se consideran como medidas de esta variable, lo mismo que en las páginas anteriores:

1. Tiempo empleado en jugar
2. La consideración del tiempo que dedican a jugar
3. El gasto promedio en último mes
4. El gasto promedio mensual en el último año
5. La consideración del gasto que dedican a jugar
6. Si juegan solos, acompañados por una persona, o en grupo.

7.5.5.1 Tiempo empleado: Se procede a realizar un ANOVA para analizar las diferencias en las distorsiones cognitivas en función del tiempo empleado en el juego. Los resultados para la variable horas dedicadas a jugar permiten identificar diferencias significativas en todas las distorsiones cognitivas y en todos los casos con valores de al menos .001 (Véase tabla 7.5.5.1).

La tendencia identificable a partir de los resultados señala un incremento progresivo en las distorsiones conforme aumenta el número de horas dedicadas, si bien en algunos casos (distorsiones 1, 2, 4), el grupo de máxima dedicación no presenta los valores más elevados.

Se aplicó la prueba de Bonferroni para analizar las diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc) con estos resultados:

1.- Para la distorsión cognitiva 1: Ilusión de control

Aunque la tendencia es a un aumento en las puntuaciones conforme aumenta el número de horas, salvo en el grupo de más de 10 horas, las diferencias significativas identificadas son las del grupo de menos juego con los dos grupos intermedios (jugar de 1 a 5 horas y jugar de 5 a 10 horas):

- Jugar menos de 1 hora vs Jugar de 1 a 5 horas
- Jugar menos de 1 hora vs Jugar de 5 a 10 horas

Parece que las personas que dedican más tiempo a jugar también creen con mayor intensidad que el resultado del juego depende más de su propia actuación que del azar.

Tabla 7.5.5.1 Media y (desviación típica) y anovas de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas, en función de las horas que juega.

		MENOS DE 1 HORA	DE 1 a 5 HORAS	DE 5 a 10 HORAS	MAS DE 10 HORAS	ANOVAS	
		M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	F (gl)	P
1	Ilusión de control N= 1992	1,81 (0,83)	2,31 (0,98)	2,37(1,08)	1,86 (1,35)	19,616	0,001
2	Evaluación sesgada de resultados N=1964	1,67 (0,74)	2,17 (0,85)	2,35 (0,91)	1,86 (1,24)	26,850	0,001
3	Correlación ilusoria N=2006	1,95 (0,90)	2,22 (0,97)	2,44 (0,90)	2,53 (1,06)	8,337	0,001
4	Azar autocorrectivo N=1942	1,84 (0,62)	2,11 (0,75)	2,24 (0,71)	2,26 (0,56)	13,967	0,001
5	Predicción de resultados N=1928	1,69 (0,63)	2,11 (0,78)	2,46 (0,74)	1,76 (0,56)	31,259	0,001
6	Suerte responsable de resultados N=1951	2,40 (0,67)	2,64 (0,70)	2,67 (0,88)	2,80 (0,56)	8,491	0,001
7	Total N=1771	1,89 (0,49)	2,28 (0,58)	2,44 (0,58)	2,18 (0,59)	34,844	0,001

Figura 7.5.5.1 Media de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas, en función de las horas que juega.

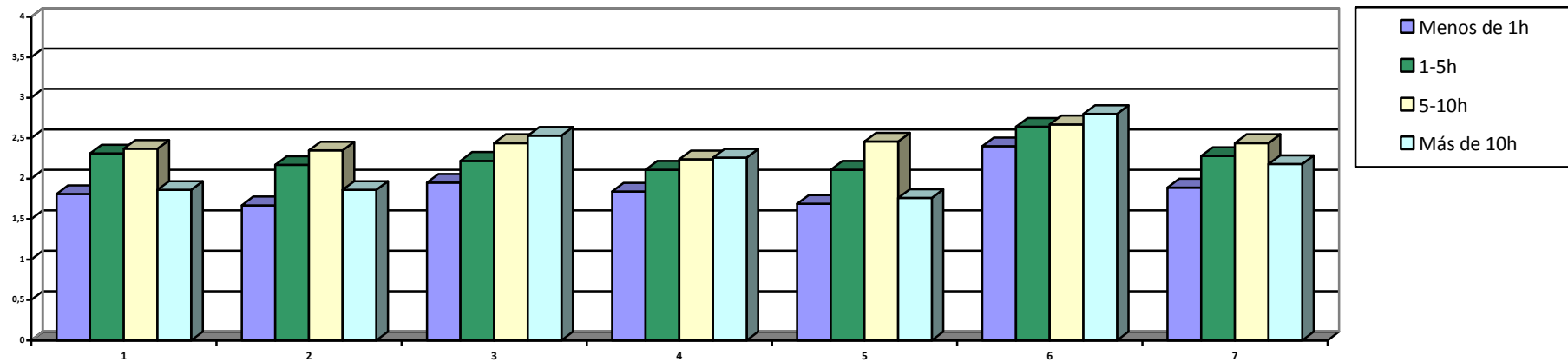
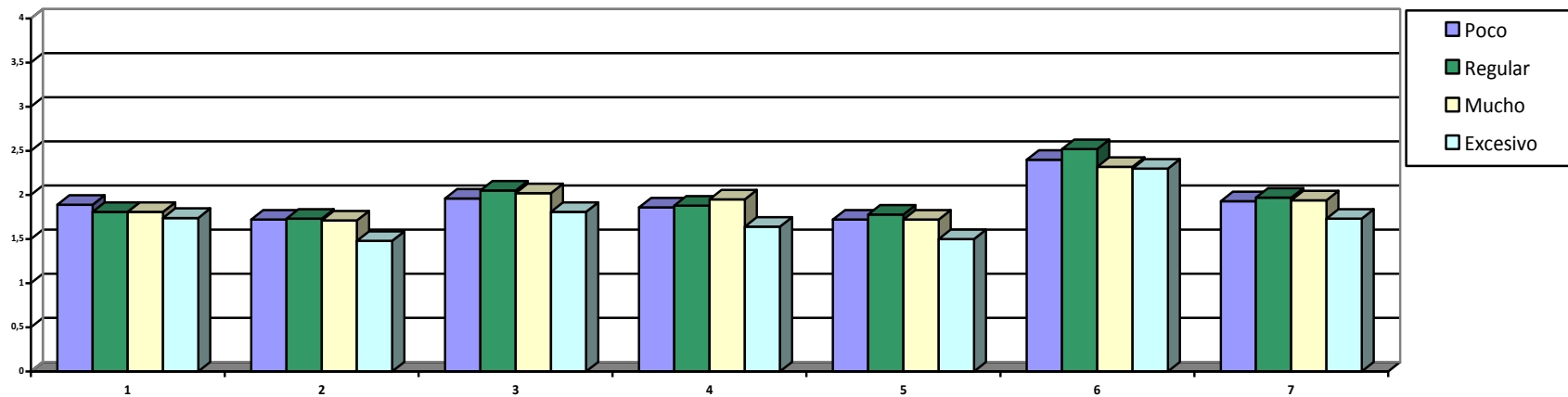


Figura 7.5.5.2 Media de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas, en función de la consideración que tenga con respecto al tiempo que le dedica al juego.



2.- Para la distorsión cognitiva 2: Evaluación sesgada de los resultados

Aunque la tendencia es un aumento en las puntuaciones conforme aumenta el número de horas, salvo en el grupo de más de 10 horas, las diferencias significativas identificadas son las del grupo de menos tiempo de juego con las de los dos grupos intermedios (jugar de 1 a 5 horas y jugar de 5 a 10 horas):

- Jugar menos de 1 hora vs Jugar de 1 a 5 horas
- Jugar menos de 1 hora vs Jugar de 5 a 10 horas

Por lo tanto, aquellos sujetos que dedican más horas a jugar tienen significativamente más en cuenta la frecuencia absoluta (número de veces que se ha ganado), sin considerar la frecuencia relativa (porcentaje de las jugadas en que se ha ganado).

3.- Para la distorsión cognitiva 3: Correlación ilusoria

La tendencia es un aumento en las puntuaciones conforme aumenta el número de horas. Las diferencias significativas identificadas son las del grupo de menos tiempo de juego con las de los dos grupos intermedios (jugar de 1 a 5 horas y jugar de 5 a 10 horas):

- Jugar menos de 1 hora vs Jugar de 1 a 5 horas
- Jugar menos de 1 hora vs Jugar de 5 a 10 horas

Aquellos sujetos que dedican más tiempo a jugar creen de manera significativamente mayor que algunas variables o eventos que no tienen realmente ninguna relación, estarían relacionadas.

4.- Para la distorsión cognitiva 4: Azar como proceso autocorrectivo

La tendencia es un aumento en las puntuaciones conforme aumenta el número de horas. Las diferencias significativas identificadas son las del grupo de menos tiempo de juego con las de los dos grupos intermedios (jugar de 1 a 5 horas y jugar de 5 a 10 horas):

- Jugar menos de 1 hora vs Jugar de 1 a 5 horas
- Jugar menos de 1 hora vs Jugar de 5 a 10 horas

Estos datos señalan que aquellos que juegan más creen en mayor medida que el azar es un proceso que se auto corrige.

5.- Para la distorsión cognitiva 5: Predicción de resultados

Aunque la tendencia es un aumento en las puntuaciones conforme aumenta el número de horas, salvo en el grupo de más de 10 horas, las diferencias significativas identificadas son:

- Jugar menos de 1 hora vs Jugar de 1 a 5 horas
- Jugar menos de 1 hora vs Jugar de 5 a 10 horas
- Jugar de 1 a 5 horas vs Jugar de 5 a 10 horas
- Jugar de 5 a 10 horas vs Jugar más de 10 horas

Los resultados señalan que a mayor dedicación al juego mayor intensidad en la creencia de que se puede predecir el resultado del juego.

6.- Para la distorsión cognitiva 6: Suerte como responsable de los resultados

La tendencia es un aumento en las puntuaciones conforme aumenta el número de horas. Las diferencias significativas identificadas son:

- Jugar menos de 1 hora vs Jugar de 1 a 5 horas

Parece pues que las personas que más juegan creen significativamente más en el papel de la suerte y que gracias a ella se verán incrementadas sus posibilidades de ganar.

7.- Para el sumatorio (7) de todas las distorsiones cognitivas

Aunque la tendencia es un aumento en las puntuaciones conforme aumenta el número de horas, salvo en el grupo de más de 10 horas, las diferencias significativas identificadas son las del grupo de menos tiempo de juego con las de los dos grupos intermedios (jugar de 1 a 5 horas y jugar de 5 a 10 horas):

- Jugar menos de 1 hora vs Jugar de 1 a 5 horas
- Jugar menos de 1 hora vs Jugar de 5 a 10 horas

Dados los resultados obtenidos parece claro que las personas que dedican menos tiempo a jugar puntúan de manera significativamente menor en todas las variables cognitivas.

7.5.5.2 Percepción del tiempo dedicado a jugar: A continuación se procedió a realizar un ANOVA para analizar las diferencias en las distorsiones cognitivas según la percepción del tiempo dedicado a jugar. Se debía elegir entre estas cuatro opciones:

1. Juego Poco
2. Juego Regular
3. Juego Mucho
4. Juego Excesivo

Los resultados señalan que la percepción del tiempo dedicado a jugar permite identificar diferencias significativas en sólo una de las distorsiones consideradas (6) y en el sumatorio total de las distorsiones. Es verdad que en el caso de otras dos distorsiones (4 y 5) los valores de P, 0.053 y 0.051, están muy próximos a ser significativos. (Ver tabla 7.5.5.2).

Se aplicó la prueba de Bonferroni para analizar las diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc) con estos resultados:

1.- Para la distorsión cognitiva 4: Azar como proceso autocorrectivo

Aunque se puede apreciar la tendencia a una mayor puntuación conforme aumenta la percepción del tiempo dedicado al juego, el grupo extremo (Juego excesivo), es el que presenta valores más bajos. De hecho la única diferencia significativa aparece entre este grupo y el Juego mucho:

- Juego mucho vs Juego excesivo

2.- Para la distorsión cognitiva 6: Suerte como responsable de los resultados

No se puede identificar una tendencia en los resultados. Las diferencias significativas son siempre puntuaciones más elevadas en Jugar regular:

- Jugar poco vs Jugar regular
- Jugar regular vs Jugar mucho

3.- Para el sumatorio (7) de las distorsiones cognitivas

No puede identificarse una tendencia. Simplemente las puntuaciones más altas aparecen en el grupo de juego regular y las más bajas en juego excesivo. La única diferencia significativa:

- Considerar regular vs excesivo

Como resumen de esta parte se puede señalar que los datos no marcan una tendencia clara, salvo que el grupo de juego excesivo es el que presenta siempre los valores más bajos y el de juego regular los más altos (salvo en una distorsión). Quizá lo más claro es el escaso número de diferencias significativas en las distorsiones en función de la percepción de tiempo dedicado al juego.

Tabla 7.5.5.2 Media y (desviación típica) y anovas de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas, en función de la consideración que tenga con respecto al tiempo que le dedica al juego.

		POCO	REGULAR	MUCHO	EXCESIVO	ANOVAS	
		M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	F (gl)	P
1	Ilusión de control N= 1992	1,89 (0,85)	1,81 (0,88)	1,81 (0,86)	1,74 (0,87)	1,580	0,192
2	Evaluación sesgada de resultados N=1964	1,72 (0,77)	1,73 (0,77)	1,71 (0,83)	1,48 (0,70)	1,388	0,245
3	Correlación ilusoria N=2006	1,96 (0,91)	2,05 (0,90)	2,02 (0,94)	1,81 (0,97)	1,762	0,152
4	Azar autocorrectivo N=1942	1,86 (0,63)	1,88 (0,64)	1,95 (0,70)	1,64 (0,62)	2,561	0,053
5	Predicción de resultados N=1928	1,72 (0,65)	1,78 (0,68)	1,72 (0,63)	1,50 (0,60)	2,589	0,051
6	Suerte responsable de resultados N=1951	2,40 (0,69)	2,52 (0,66)	2,32 (0,63)	2,30 (0,72)	5,435	0,001
7	Total N=1771	1,93 (0,52)	1,97 (0,52)	1,94 (0,51)	1,73 (0,49)	2,626	0,049

7.5.5.3 Promedio de gasto en el último mes

Se realizó un ANOVA para analizar las diferencias en las distorsiones sobre el juego según el gasto promedio en el último mes considerando las categorías ya establecidas:

De 0 a 29€

De 30 a 59€

De 60 a 119€

De 120 a 299€

De 300 a 599€

De 600€ o más

Los resultados obtenidos (Véase tabla 7.5.5.3) señalan diferencias estadísticamente significativas para todas las distorsiones cognitivas y con valores de significación de al menos .001. La tendencia más relevante que puede señalarse es el incremento en las puntuaciones de las distorsiones conforme aumenta el nivel de gasto en el juego, aunque el grupo de máximo gasto (600€ o más) queda en algunos casos descolgado de esta tendencia.

Se aplicó la prueba de Bonferroni para analizar las diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc) con estos resultados:

1.- Para la distorsión cognitiva 1: Ilusión de control

Se puede identificar una tendencia a presentar mayor acuerdo con esta distorsión según asciende el gasto, siendo especialmente importantes éstas diferencias entre los valores extremos. Las diferencias significativas encontradas son:

- Gasto de 60 a 119€ vs Gasto de 0 a 29€
- Gasto de 60 a 119€ vs Gasto de 30 a 59€

Parece pues, que a mayor gasto mayor convicción de que el resultado del juego depende más de la propia actuación que del azar.

2.- Para la distorsión cognitiva 2: Evaluación sesgada de los resultados

Se puede identificar una tendencia a presentar mayor acuerdo con esta distorsión según asciende el gasto. Las diferencias significativas encontradas son:

- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 60 a 119€
- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 120 a 299€
- Gasto de 30 a 59€ vs Gasto de 60 a 119€

Parece pues que un menor gasto en el juego se ve acompañado de una evaluación de los resultados menos sesgada.

3.- Para la distorsión cognitiva 3: Correlación ilusoria

Se puede identificar una tendencia a presentar mayor acuerdo con esta distorsión según asciende el gasto, salvo en el grupo de gasto máximo. Las diferencias significativas son:

- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 30 a 59€
- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 60 a 119€
- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 300 a 599€
- Gasto de 30 a 59€ vs Gasto de 300 a 599€

Parece pues que un menor gasto en el juego se ve acompañado de una mayor precisión al considerar las relaciones entre distintos eventos y el resultado del juego.

4.- Para la distorsión cognitiva 4: Azar como proceso autocorrectivo

Se puede identificar una tendencia a presentar mayor acuerdo con esta distorsión según asciende el gasto, salvo en los dos grupos de gasto máximo. Las diferencias significativas son:

- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 60 a 119€
- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 120 a 299

Aunque de nuevo aparece la relación de que a menor gasto menor creencia en esta distorsión, la tendencia no está tan clara al menos en la parte de gasto más elevado.

5.- Para la distorsión cognitiva 5. Predicción de resultados

Se puede identificar una tendencia a presentar mayor acuerdo con esta distorsión según asciende el gasto. Las diferencias significativas son:

- Gasto de 60 a 119€ vs Gasto de 0 a 29€
- Gasto de 60 a 119€ vs Gasto de 30 a 59€

Parece pues que a mayor gasto mayor nivel de creencia en la capacidad para predecir los resultados del juego.

Tabla 7.5.5.3 Media y (desviación típica) y anovas de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas, en función del promedio gastado en el último mes

		DE 0 a 29 EUROS	DE 30 a 59 EUROS	DE 60 a 119 EUROS	DE 120 a 299 EUROS	DE 300 a 599 EUROS	600 EUROS O MAS	ANOVAS	
		M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	F (gl)	P
1	Ilusión de control N= 1957	1,81 (0,82)	1,97 (0,90)	2,33 (1,07)	2,31 (1,17)	2,28 (1,60)	3,00 (0,00)	8,846	0,001
2	Evaluación sesgada de resultados N=1928	1,68 (0,73)	1,78 (0,84)	2,10 (0,93)	2,18 (1,09)	2,28 (1,60)	2,00 (0,00)	7,165	0,001
3	Correlación ilusoria N=1970	1,93 (0,89)	2,11 (0,95)	2,40 (0,96)	2,45 (0,96)	3,14 (1,06)	2,00 (0,00)	8,944	0,001
4	Azar autocorrectivo N=1906	1,84 (0,62)	1,93 (0,67)	2,14 (0,72)	2,26 (0,60)	2,21 (1,21)	2,00 (0,00)	5,896	0,001
5	Predicción de resultados N=1894	1,70 (0,64)	1,78 (0,71)	2,07 (0,71)	2,00 (0,74)	1,92 (0,88)	2,5 (0,00)	6,237	0,001
6	Suerte responsable de resultados N=1915	2,37 (0,67)	2,58 (0,66)	2,74 (0,69)	2,72 (0,79)	2,28 (1,03)	4,00 (0,00)	11,603	0,001
7	Total N=1738	1,89 (0,49)	2,02 (0,55)	2,33 (0,56)	2,34 (0,59)	2,35 (0,99)	2,58 (0,00)	16,006	0,001

Figura 7.5.5.3 Media de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas, en función del promedio gastado en el último mes

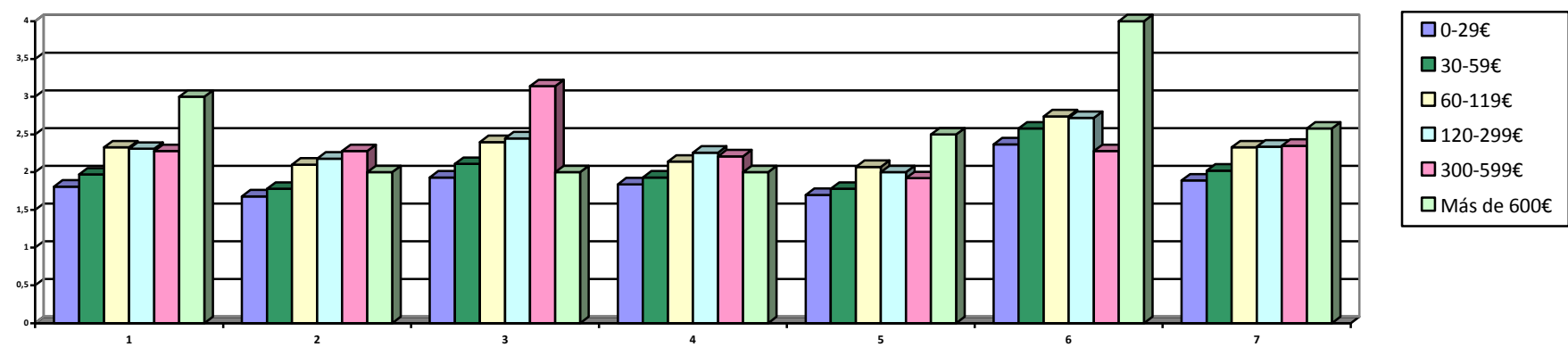
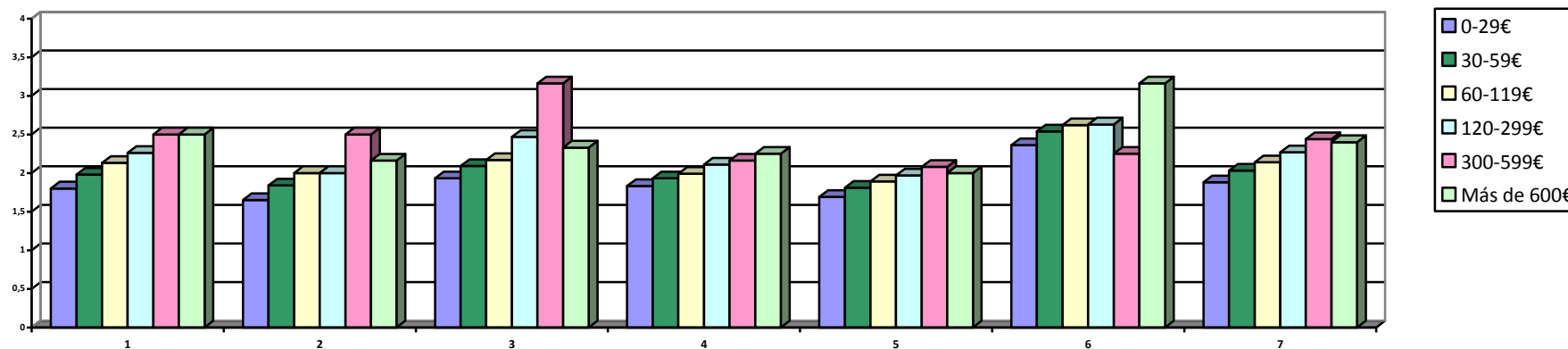


Figura 7.5.5.4 Media de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas, en función del promedio gastado al mes en el último año.



6.- Para la distorsión cognitiva: Suerte como responsable de los resultados

Se puede identificar una tendencia a presentar mayor acuerdo con esta distorsión según asciende el gasto. Las diferencias significativas son:

- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 30 a 59€
- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 60 a 119€
- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de más de 600€
- Gasto de 300 a 599€ vs Gasto de más de 600€

Parece pues que a mayor gasto mayor nivel de creencia en la suerte

7.- Para el sumatorio total de las distorsiones cognitivas

Se identifica una clara tendencia a presentar mayor acuerdo con el conjunto de las distorsiones conforme aumenta los niveles del gasto. Las diferencias significativas son:

- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 30 a 59€
- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 60 a 119€
- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 120 a 299€
- Gasto de 30 a 59€ vs Gasto de 60 a 119€

A la luz de los resultados obtenidos parece evidente que en todos los casos, aquellos que gastan menos puntúan menos en todas las distorsiones cognitivas en comparación con lo que gastan más. El grupo que parece diferenciarse más del resto de grupos es aquel que menos gasta, de 0 a 29€. El grupo de máximo gasto es el que presenta fluctuaciones mayores a lo largo de las distorsiones.

7.5.5.4 Promedio gastado al mes en el último año

Se procedió a realizar un ANOVA para analizar las diferencias en las distorsiones cognitivas según el promedio de dinero gastado al mes en el último año. Las categorías de gasto, igual que en la variable anteriormente analizada, son:

- a) De 0 a 29€
- b) De 30 a 59€
- c) De 60 a 119€
- d) De 120 a 299€
- e) De 300 a 599€
- f) De 600€ o más

Los resultados obtenidos (Véase tabla 7.5.5.4) son estadísticamente significativos para todas las distorsiones cognitivas analizadas y con valores de

significación de al menos .001 en todos los casos, salvo uno. La tendencia más relevante que puede señalarse es el incremento en las puntuaciones de las distorsiones conforme aumenta el nivel de gasto en el juego.

Se aplicó la prueba de Bonferroni para analizar las diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc) con estos resultados:

1.- Para la distorsión cognitiva 1: Ilusión de control

Se identifica una clara tendencia a presentar mayor acuerdo con esta distorsión según asciende el gasto. Las diferencias significativas encontradas son:

- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 30 a 59€
- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 60 a 119€

Parece pues, que conforme aumenta el gasto aumenta también la convicción de que el resultado del juego depende más de la propia actuación que del azar.

2.- Para la distorsión cognitiva 2: Evaluación sesgada de los resultados

Se identifica una tendencia a presentar mayor acuerdo con esta distorsión según asciende el gasto, salvo en el grupo de gasto máximo. Las diferencias significativas encontradas son

- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 30 a 59€
- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 60 a 119€

Parece pues, que conforme aumenta el gasto aumenta también la evaluación sesgada de los resultados del juego.

3.- Para la distorsión cognitiva 3: Correlación ilusoria

Se identifica una tendencia a presentar mayor acuerdo con esta distorsión según asciende el gasto, salvo en el grupo de gasto máximo. Las diferencias significativas encontradas son:

- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 30 a 59€
- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 300 a 599€

Parece pues, que conforme aumenta el gasto aumenta también el establecer una relación entre diversos eventos y el juego que es errónea.

4.- Para la distorsión cognitiva 5: Predicción de resultados

Se identifica una tendencia a presentar mayor acuerdo con esta distorsión según asciende el gasto, salvo en el grupo de gasto máximo. Las diferencias significativas encontradas son:

- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 30 a 59€
- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 60 a 119€

Parece pues, que conforme aumenta el gasto aumenta también la convicción de que puede predecirse el resultado del juego.

5.- Para la distorsión cognitiva 6: Suerte como responsable de los resultados

Se identifica una tendencia a presentar mayor acuerdo con esta distorsión según asciende el gasto, salvo en el grupo de gasto 300-599. Las diferencias significativas encontradas son:

- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 30 a 59€
- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 60 a 119€

Parece pues, que conforme aumenta el gasto aumenta también la convicción de que los resultados dependen de la suerte de cada jugador.

6.- Para el sumatorio total (7) de las distorsiones cognitivas

Se identifica una tendencia a presentar mayor acuerdo con esta distorsión según asciende el gasto. Los resultados significativos son:

- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 30 a 59€
- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 60 a 119€
- Gasto de 0 a 29€ vs Gasto de 120 a 299€

A raíz de los resultados obtenidos, vuelve a aparecer la misma tendencia que en el caso anterior (en la variable promedio gastado en el último mes). En todos los casos, se confirma que a menor gasto en el juego menor intensidad de creencia en cualquiera de las distorsiones cognitivas analizadas. Es decir, que las personas que gastan más dinero jugando creen más en cualquiera de estos sesgos cognitivos. También en general se mantiene la tendencia a un incremento en las puntuaciones de las distorsiones conforme aumenta el gasto en juego.

Tabla 7.5.5.4 Media y (desviación típica) y anovas de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas, en función del promedio gastado al mes en el último año

		DE 0 a 29 EUROS	DE 30 a 59 EUROS	DE 60 a 119 EUROS	DE 120 a 299 EUROS	DE 300 a 599 EUROS	600 EUROS O MAS	ANOVAS	
		M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	F (gl)	P
1	Ilusión de control N= 1934	1,80 (0,83)	1,98 (0,88)	2,13 (0,99)	2,26 (1,14)	2,50 (1,64)	2,50 (0,54)	7,428	0,001
2	Evaluación sesgada de resultados N=1905	1,65 (0,72)	1,84 (0,83)	2,00 (0,94)	2,00 (0,97)	2,50 (1,64)	2,16 (0,40)	9,312	0,001
3	Correlación ilusoria N=1945	1,93 (0,89)	2,09 (0,93)	2,17 (0,94)	2,47 (0,90)	3,16 (1,16)	2,33 (0,81)	6,200	0,001
4	Azar autocorrectivo N=1882	1,83 (0,62)	1,93 (0,66)	1,99 (0,68)	2,11 (0,53)	2,16 (1,32)	2,25 (0,93)	3,552	0,003
5	Predicción de resultados N=1870	1,69 (0,64)	1,81 (0,70)	1,89 (0,67)	1,97 (0,73)	2,08 (0,86)	2,00 (0,54)	4,591	0,001
6	Suerte responsable de resultados N=1891	2,36 (0,67)	2,54 (0,66)	2,62 (0,75)	2,63 (0,83)	2,25 (1,12)	3,16 (0,68)	8,055	0,001
7	Total N=1715	1,88 (0,48)	2,03 (0,56)	2,14 (0,59)	2,27 (0,56)	2,44 (1,06)	2,40 (0,33)	12,388	0,001

7.5.5.5 Percepción del gasto en el juego

Se realizó un ANOVA para analizar las diferencias en las consideraciones sobre el juego según la percepción de lo gastado en el juego. Se debía elegir entre estas cuatro opciones:

1. Gasto poco
2. Gasto regular
3. Gasto mucho
4. Gasto excesivo

Aparecen diferencias significativas entre grupos en tres distorsiones (1,3 y 6). No se puede identificar una clara tendencia en los resultados al considerar todas las distorsiones, quizá lo más destacable sean la escasas diferencias significativas. Los resultados de los análisis se recogen a continuación (Véase tabla 7.5.5.5)

Se aplicó la prueba de Bonferroni para analizar las diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc) con los siguientes resultados:

1.- Para la distorsión cognitiva 3: Correlación ilusoria.

No aparece una tendencia clara. Las diferencias significativas son:

- Considera su gasto mucho vs Considera su gasto poco
- Considera su gasto mucho vs Considera su gasto regular

2.- Para la distorsión cognitiva 6: Suerte como responsable de los resultados

No aparece una tendencia clara. Las diferencias significativas son:

- Considera su gasto poco vs considera su gasto regular

A raíz de los resultados presentados parece evidente que aquellos que consideran tener menos gasto puntúan significativamente menos para dos de las distorsiones cognitivas analizadas, correlación ilusoria y la suerte como responsable de los resultados. No obstante, quizá lo más destacable sea la escasa capacidad de percepción del gasto en juego para diferenciar las puntuaciones en distorsiones cognitivas en los distintos grupos.

Tabla 7.5.5.5 Media y (desviación típica) y anovas de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas, en función de cómo considera su gasto

		POCO	REGULAR	MUCHO	EXCESIVO	ANOVAS	
		M (dt)	M (dt)	M (dt)	M (dt)	F (gl)	P
1	Ilusión de control N= 1992	1,89 (0,84)	1,83 (0,86)	1,80 (0,86)	2,10 (1,07)	2,642	0,048
2	Evaluación sesgada de resultados N=1964	1,71 (0,76)	1,70 (0,75)	1,83 (0,84)	1,66 (0,95)	1,809	0,144
3	Correlación ilusoria N=2006	1,94 (0,90)	1,98 (0,89)	2,18 (0,97)	1,93 (1,08)	4,164	0,006
4	Azar autocorrectivo N=1942	1,88 (0,64)	1,85 (0,62)	1,92 (0,69)	1,81 (0,65)	1,000	0,392
5	Predicción de resultados N=1928	1,73 (0,67)	1,71 (0,64)	1,79 (0,65)	1,79 (0,80)	1,004	0,390
6	Suerte responsable de resultados N=1951	2,38 (0,68)	2,48 (0,66)	2,45 (0,69)	2,26 (0,81)	4,173	0,006
7	Total N=1771	1,92 (0,53)	1,93 (0,49)	2,01 (0,50)	1,92 (0,59)	1,549	0,200

Figura 7.5.5.5 Media de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas, en función de cómo considera su gasto

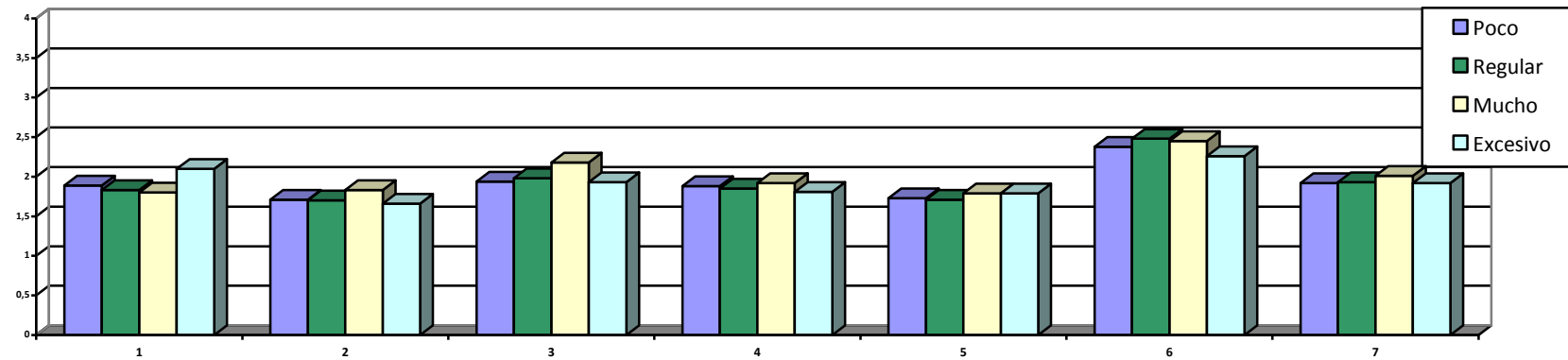
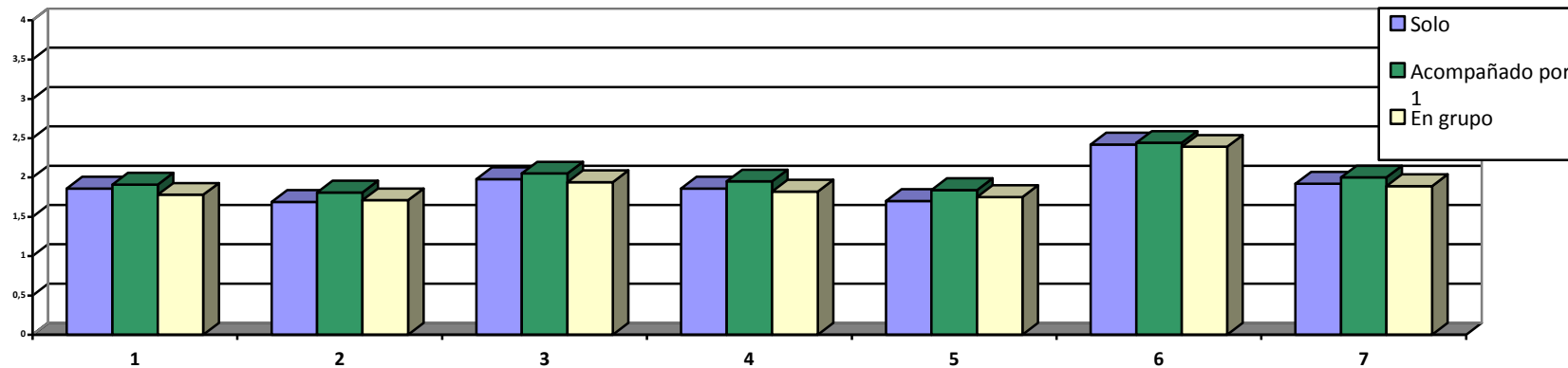


Figura 7.5.5.6 Media de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas, en función de si juega solo o acompañado por una persona o en grupo



7.5.5.6 Juega solo, acompañado o en grupo

Se realizó un ANOVA para analizar las diferencias en las distorsiones sobre el juego según se juegue solo o en compañía. Las opciones eran:

- a) Jugar solo
- b) Jugar acompañado por una persona
- c) Jugar acompañado en grupo

Los resultados señalan que el jugar sólo o en compañía permite identificar diferencias significativas en las distorsiones: evaluación sesgada de los resultados, azar como proceso autocorrectivo, predicción de resultados y para el sumatorio total (Ver tabla 7.5.5.6).

Se aplicó la prueba de Bonferroni para identificar las diferencias estadísticamente significativas (análisis post-hoc) con estos resultados:

1.- Para la distorsión cognitiva 2: Evaluación sesgada de los resultados

Las puntuaciones más altas están el grupo de jugar acompañado por una persona. Las diferencias significativas son:

- Jugar solo vs Jugar acompañado por una persona

2.- Para la distorsión cognitiva 4: Azar como proceso autocorrectivo

Las puntuaciones más altas están el grupo de jugar acompañado por una persona. Las diferencias significativas son:

- Jugar solo vs Jugar acompañado por una persona

3.- Para la distorsión cognitiva 5: Predicción de resultados

Las puntuaciones más altas están el grupo de jugar acompañado por una persona. Las diferencias significativas son:

- Jugar solo vs Jugar acompañado por una persona

4.- Para el sumatorio total (7) de las distorsiones cognitivas

Las puntuaciones más altas están el grupo de jugar acompañado por una persona. Las diferencias significativas son:

- Jugar solo vs Jugar acompañado por una persona

A raíz de los resultados analizados, en todas las distorsiones que han aparecido como significativas (evaluación sesgada de los resultados, azar como proceso

autocorrectivo, predicción de resultados y el sumatorio total de las distorsiones) aparecen las mismas diferencias estadísticamente significativas entre la condición de jugar solo y la condición de jugar acompañado de una sola persona. Es decir, aquellas personas que juegan acompañados de una persona puntúan significativamente más en estas distorsiones (creen significativamente más que recuerdan más los episodios de ganancias que los episodios totales jugados, creen significativamente más que el azar se acaba corrigiendo y se creen significativamente con más capacidad para predecir los resultados del juego) en comparación con los sujetos que juegan solos.

Tabla 7.5.5.6 Media y (desviación típica) y anovas de las puntuaciones en las distorsiones cognitivas, en función de si juega solo o acompañado por una persona o en grupo

		SOLO	ACOMPAÑADO POR UNO	EN GRUPO	ANOVAS	
		M (dt)	M (dt)	M (dt)	F (gl)	P
1	Ilusión de control N= 1992	1,86 (0,87)	1,91 (0,85)	1,78 (0,85)	1,448	0,235
2	Evaluación sesgada de resultados N=1964	1,69 (0,76)	1,81 (0,82)	1,71 (0,75)	3,808	0,022
3	Correlación ilusoria N=2006	1,98 (0,91)	2,05 (0,88)	1,94 (0,97)	1,182	0,307
4	Azar autocorrectivo N=1942	1,86 (0,62)	1,95 (0,67)	1,82 (0,64)	3,901	0,020
5	Predicción de resultados N=1928	1,70 (0,64)	1,84 (0,68)	1,75 (0,71)	6,453	0,002
6	Suerte responsable de resultados N=1951	2,42 (0,68)	2,44 (0,67)	2,39 (0,73)	,372	0,689
7	Total N=1771	1,92 (0,51)	2,00 (0,52)	1,89 (0,55)	3,986	0,019

7.5.6 Correlaciones sobre distorsiones cognitivas

A continuación se procede a realizar un análisis correlacional entre las distorsiones cognitivas entre sí.

Tabla 7.5.6 Correlaciones entre las distorsiones cognitivas entre sí.

	Ilusión de control	Evaluación sesgada de los resultados	Correlación ilusoria	Azar como proceso autocorrectivo	Predicción de resultados	Suerte como responsable de los resultados	Total distorsiones
Ilusión de control	1	0,448**	0,290**	0,387**	0,510**	0,310**	0,716**
Evaluación sesgada de los resultados		1	0,350**	0,428**	0,601**	0,357**	0,755**
Correlación ilusoria			1	0,341**	0,444**	0,348**	0,686**
Azar como proceso autocorrectivo				1	0,479**	0,209**	0,666**
Predicción de resultados					1	0,327**	0,786**
Suerte como responsable de los resultados						1	0,595**
Total distorsiones							1

** La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Correlaciones superiores a 0,6
 Correlaciones superiores a 0,5
 Correlaciones superiores a 0,4
 Correlaciones superiores a 0,3

A raíz de los resultados aparecen correlaciones estadísticamente significativas para todas las distorsiones cognitivas entre ellas mismas. Además la mayoría de las correlaciones son elevadas. Así 6 de ellas superan el valor 0.60, incluso 3 el valor .70. Sólo dos están por debajo de .31. Las mayores correlaciones en prácticamente todos los casos están entre cada distorsión y el sumativo total de las distorsiones. Parece pues que las distorsiones no son independientes, “no vienen solas”, sino que tener una distorsión sobre el juego señala que es más probable que este acompañada por las demás distorsiones.

7.6 CORRELACIONES CONSIDERACIONES SOBRE EL JUEGO VS DISTORSIONES COGNITIVAS

A continuación y para finalizar el capítulo de resultados, se procedió a realizar un análisis correlaciones entre las consideraciones hacía el juego (consideradas con

anterioridad) y las distorsiones cognitivas.

Tabla 7.6 Correlaciones consideraciones sobre el juego vs distorsiones cognitivas

	Jugar es una forma de divertirse	Jugar es una forma de ganar dinero	El juego es un vicio menor	El juego es como una droga	El estado debería prohibir los juegos de azar	Los juegos tradicionales son buenos y los modernos malos	El juego es una enfermedad difícil de curar
Ilusión de control	0,268**	0,202**	0,131**	-0,024	0,018	0,021	-0,066**
Evaluación sesgada de los resultados	0,245**	0,214**	0,156**	-0,102**	0,055**	0,037	-0,102**
Correlación ilusoria	0,210**	0,258**	0,118**	-0,095**	0,003	0,046*	-0,076**
Azar como proceso autocorrectivo	0,237**	0,178**	0,135**	-0,002	0,065**	0,091**	-0,038
Predicción de resultados	0,276**	0,200**	0,173**	-0,072**	0,095**	0,040*	-0,089**
Suerte como responsable de los resultados	0,248**	0,278**	0,105**	-0,142**	-0,061**	-0,040*	-0,132**
Total distorsiones	0,350**	0,319**	0,193**	-0,094**	0,039	0,046*	-0,117**

** La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

* La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Correlaciones superiores a 0,3

Correlaciones superiores a 0,2

Correlaciones superiores a 0,1

A la luz de los resultados expuestos en la tabla, la mayoría de las correlaciones entre las consideraciones sobre el juego y las distorsiones aparecen como estadísticamente significativas (con nivel de significación 0,001). No obstante las correlaciones no suelen ser muy elevadas. Lo más frecuente (23 de las correlaciones) son inferiores a 0.10; 13 están entre 0.10 y 0.20; 11 entre 0.20 y 0.30; y solo dos superan el 0.30. En algunos casos las correlaciones son negativas, en especial hay dos consideraciones (el juego es como una droga y el juego es una enfermedad), que presentan siempre correlaciones negativas con todas las distorsiones y todas significativas menos dos.

Por otra parte la consideración jugar es una forma de divertirse presenta

correlaciones significativas y por encima de 0.21 con todas las distorsiones. Lo mismo se puede decir con respecto a la consideración Jugar es una forma de divertirse, salvo que el valor de las correlaciones es algo inferior, aunque todas están por encima de 0.178.

Por último destacar que las correlaciones entre las tres consideraciones respecto al juego señaladas como positivas (1, 2 y 3) y las distorsiones aparecen todas significativas, positivas y con valores superiores a 0.10. Sin embargo las correlaciones entre las consideraciones sobre el juego consideradas negativas y las distorsiones no todas son significativas, algunas son negativas y sólo 5 de las 28 superan el valor de 0.10.

Parece pues destacable la relación entre las consideraciones sobre el juego consideradas positivas y la presencia de distorsiones cognitivas.

CAPITULO 8. DISCUSION

Se procederá a la discusión siguiendo cada una de las partes en las que se abordaron los resultados. Dadas las características de la forma de obtener la información, una encuesta a pie de calle, puede haber algún valor perdido en algunos de los sujetos entrevistados, por eso en algunos casos el N de los datos analizados puede diferir.

8.1 DESCRIPCION DE LA MUESTRA GENERAL

En primer lugar parece destacable el tamaño de la muestra, 3.000 personas y el muestreo llevado a cabo atendiendo a las principales variables sociodemográficas así como a los distintos lugares de la geografía española. Se trabaja pues con un muestra que reúne las características adecuadas para representar a la población española, según los datos del INE (2012).

En comparación con las muestras de estudios epidemiológicos sobre el juego está a la par de muchas de ellas (Welte, Barnes, Wieczorek, Tidwell, y Parker, 2001; Hong Kong Government, 2005; Druine, 2009; NCPG Singapur, 2012), si bien los trabajos más recientes, en la mayor parte de los casos sufragados por instancias gubernamentales, utilizan muestras más amplias (7.900 en el de Meyer y Hayer, 2009; 11.888 en el de Kairuz, 2011; 7.756 en el de Wardle et al., 2011). No obstante, dadas las características de la selección y del muestreo, con un error muestral de +/- 1.83 al nivel de confianza del 9,5%, el valor de los datos obtenidos como representación de la población debe considerarse alto.

No obstante, en uno de los puntos centrales, la identificación de personas con problemas de juego, es posible que el número de jugadores patológicos o con problemas identificados sea inferior al real, dada la consideración social negativa con respecto a muchas de estas conductas. Todos los que están identificados corresponden con seguridad a la categoría de jugadores problema o patológicos, pero es posible que haya alguno más no identificado. Pero este problema es común al uso de encuestas, por otro lado el procedimiento más viable para obtener esta información.

8.2 PARTICIPACIÓN EN JUEGOS DE AZAR

El 100% de la muestra ha jugado al menos en alguna ocasión a juegos de azar con apuesta, porcentaje superior al de prácticamente todas las encuestas nacionales. Si no se considera el juego a la Lotería de Navidad, por el carácter especial de ésta, pues en muchos es más un acontecimiento social que una conducta de juego, esa cifra baja al

89,5%. En general es una cifra algo elevada en comparación con otros países de nuestro entorno: el 70,5% en Canadá (Kairouz, 2011); el 73,7% en Noruega (Lund y Nordlund, 2003); el 75% en Alemania (Stöver, 2007), el 82% en Australia (Productivity Commission, 1999); el 86% en Nueva Zelanda (Abott & Volberg, 2000) el 87% en Bélgica (Druine, 2006). En el Reino Unido, que probablemente cuenta con las encuestas más completas, la prevalencia anual es del 73% (Wardle et al., 2011). No obstante las diferencias en la forma de obtener la información pueden influir de forma significativa en el resultado. La encuesta de Wardle et al. (2011) en Gran Bretaña se realizaban en casa de los encuestados, tras concertar una cita previa, y con un instrumento de evaluación muy completo. En otros casos se han obtenido los datos a través de una encuesta telefónica (Stöver, 2006), o una entrevista asistida por ordenador (Kairouz et. Al, 2011), en algún otro casos la encuesta sobre el juego se incluye en una encuesta más general, como la encuesta utilizada en Francia (Costes et al., 2011).

En cuanto a la modalidad de juego la gran mayoría juega de forma presencial, solo un 4.3% reconoce hacerlo por Internet y un 1,6% señala jugar exclusivamente por Internet. Hay que señalar al respecto que los datos están recogidos dos años después de la regulación del juego por Internet en España (2011). Son porcentajes inferiores a los señalados en países próximos, como el 14% en Gran Bretaña (Wardle et al., 2011), o el 9.1% en Francia (Costes et al., 2011) a pesar de que los datos se han obtenido en fechas anteriores y se estima que cada año sube de manera significativa el porcentaje de jugadores en Internet. Parece pues que las estimaciones de juego por Internet en España, a pesar de que hayan transcurrido dos años desde la presente encuesta, no deberían establecerse mucho más allá del 10%. Aunque el incremento en el tipo de juegos (en especial el desarrollo de apuestas deportivas), y el que se pueda acceder desde terminales disponibles por prácticamente todas las personas (ordenadores, tabletas y teléfonos móviles) parecen estar disparando una considerable alarma social. En esta dirección aparecen los datos de un trabajo más reciente en España, el de Gómez, Cases, Gusano y Lalandá, (2015), que señala que aproximadamente un 10-11% (unos 650.000) de los españoles han jugado *on-line* alguna vez en su vida. Es más, consideran que después de un incremento inicial el porcentaje de jugador *on-line* está comenzando a disminuir. Con todo los resultados de este trabajo, financiado por un operador privado de juego, se han obtenido de una muestra menor (1.002 encuestados) y por medio de entrevista telefónica.

De entre los juegos estudiados, aquellos al que más personas juegan es la Lotería de Navidad (65%), a lo que puede colaborar el relevante valor social de este juego y también que es la lotería con un premio más grande. Después otras loterías, como la

primitiva (38,2%), o el cupón/cuponazo de la ONCE (29,8%). Llama la atención la escasa frecuencia en que se reconoce participar a los juegos de iniciativa privada (OTROS JUEGOS), siendo el Bingo (5.6%) el de mayor frecuencia, seguido por las cartas (5.2%). Hay que señalar que este 5.2% de las cartas parece recoger juego oculto o ilegal, dado que el juego a cartas legal se incluye en casino. Por otro lado probablemente recoja realidades muy dispares, desde el juego en familia y entre amigos con apuestas de escaso valor (p.ej.: pagar los cafés), a partidas ilegales de elevadas cuantías. También destaca la escasa frecuencia del juego a máquinas recreativas (3,2%), dato que hace sospechar una ocultación importante por parte de los encuestados, probablemente motivada por el estigma o rechazo social hacia él. No obstante, en el estudio más reciente de Gómez, Cases, Gusano y Lalanda (2015) se señala que el porcentaje de personas que ha jugado el pasado 2014 en España a máquinas recreativas es el 3,5% y al Bingo el 7,6%, porcentajes muy similares a los obtenidos en este trabajo en el caso de las máquinas recreativas y algo superiores en el bingo.

El tiempo dedicado a jugar es reducido. Más del 90% dedica menos de 1 hora a la semana. En parte esto es lógico dado que el tipo de juego al que se juega con más frecuencia son los juegos de lotería, y el adquirir un boleto no lleva mucho tiempo. En la encuesta utilizada no se recoge la frecuencia de juego sino el tiempo, por eso como dato alternativo cabe destacar el presentado en el trabajo ya señalado de Gómez et al. (2015), que indica que un 1,3% juega todos los días, y un 3,5 más de una vez por semana.

El gasto promedio en juego al mes es relativamente reducido, un 71,5% juega menos de 30 euros, y un 92,2% menos de 60. Si lo comparamos con otros estudios de nuestro ámbito cultural en líneas generales el gasto en juego entre los españoles es menor, aunque las oscilaciones entre éstos son importantes. Así en la encuesta de Wardle et al. (2007) en el Reino Unido, señala que la mayoría gasta menos de 10 libras a la semana (unos 54€ al mes); en la de Kairouz (2011) en Canadá, señala una gasto anual promedio de 713,3 dólares canadienses (unos 43€ al mes); Stöver (2007) en Alemania, señala que el 82,7% gasta menos de 50€ al mes.

Hay diferencias por género, juegan más los hombres que las mujeres, aunque las diferencias son pequeñas (3.5%), es decir tanto hombres como mujeres españolas presenta una elevada frecuencia de juego. En las encuestas en países próximos culturalmente apuntan también un mayor porcentaje de juego entre los hombres que entre las mujeres, pero las diferencias a favor de los hombres son ligeramente mayores que en este trabajo. Así en el trabajo de Wardle et al (2011) en el Reino Unido juegan el 71% de los hombres frente al 65% de las mujeres; en el de Kairouz (2011) en Canadá 73% hombres frente a

68% mujeres.

También aparecen diferencias en función de la edad, los más jóvenes juegan menos, probablemente en parte por su menor nivel adquisitivo (el porcentaje de parados por debajo de los 25 años ronda el 50%), probablemente también por resultarles los juegos de azar menos atractivos que los videojuegos y juegos por Internet. Los resultados son próximos a los de las encuestas de otros países próximos como Canadá (Kairouz et al., 2011) o el Reino Unido (Wardle et al., 2011). En esas encuestas también aparece una reducción en el juego entre las personas de más edad (75 años en el caso de Wardle et al., 2011). El que en este trabajo se haya agrupado a las personas de 60-80, al considerarlos jubilados o próximos, es posible que haya ocultado en parte esta reducción del juego en edades avanzadas en esta encuesta, entre otras cosas probablemente por la reducción de ingresos o la falta de autonomía en las edades más avanzadas.

Con respecto al estado civil la diferencia fundamental está entre los solteros y los demás grupos. Los solteros juegan en un porcentaje inferior (82,1%), es probable que esto se debe a la relación entre ese grupo, con menor edad y recursos económicos. Los resultados son similares a los obtenidos por Kairouz (2011) o Wardle (2011)

Llama la atención que no aparezcan diferencias en los porcentajes de juego en función del nivel de estudios, pues en las encuestas suele haber una menor participación en los juegos de las personas con mayor nivel de estudios, en especial las personas con estudios universitarios (Kairouz, 2011; Wardle, 2011). Aquí el grupo con estudios universitarios ni siquiera presenta menores porcentajes de juego.

Con respecto a la situación laboral si aparecen diferencias importantes, la más relevante señala que el grupo de estudiantes es el que menos juega, con un porcentaje (74,2%) bastante inferior a la media de la muestra. Al considerar la situación laboral parecen identificarse dos grupos, en el primero donde se recoge a los que supuestamente deben tener menos recursos económicos (estudiantes, parados y amas de casa), todos ellos con porcentajes de juego inferiores a la media de la muestra; por otro lado el resto de los grupos, la mayoría trabajadores en activo aunque también jubilados, con porcentajes por encima de la media de la muestra. Nuevamente los resultados son similares a los de las encuestas de Kairouz (2011) o Wardle, 2011).

No hay diferencias significativas en función de la profesión, aunque los porcentajes de juego son dispares. Destaca que el 100% de los agricultores reconocen jugar, si bien lo reducido del número de esta submuestra puede estar dificultando la aparición de diferencias significativas. Todos los demás oscilan alrededor del 90-93%.

Aparecen diferencias significativas en función del nivel de ingresos, conforme

aumentan estos aumentan también los porcentajes de jugadores. En este aumento constante destacan los extremos: el 100% de los de más de 4.000€ juegan (aunque el N es muy pequeño), y solo el 79% de los que no tienen ingresos. Parece lógico que conforme disminuyan los ingresos se juegue menos, esto es lo que también aparece en las encuestas de referencia Kairouz (2011) o Wardle, (2007, 2011), Marshall (2011). Pero aún así es llamativo que el 79% de los que no tienen ingresos jueguen. Quizá pueda esperarse que eso se debe a que otros miembros de la unidad familiar facilitan el dinero para el juego, sin embargo el nivel de ingresos de la unidad familiar establece menos diferencias que el nivel de ingresos personales con respecto al porcentaje de personas que juegan. Aunque nuevamente vuelve a llamar la atención que el 81.3% de los que viven en familias sin ingresos jueguen a juegos de azar. Quizá podría relativizarse este dato señalando que se está considerando la prevalencia vital, y es posible que se haya jugado en otros momentos en los que los recursos económicos no eran tan escasos. Pero aún así un 81.3% parece elevado.

8.3 TIPOS DE JUGADORES

8.3.1 Jugadores en la muestra total.

Considerando la muestra global, jugadores y no jugadores a juegos de azar, como era de esperar, la mayoría (95%) de las personas no presentan problemas de juego. Si se considera solo a las personas que juegan, el 94 % de las personas que juegan no tienen problemas con el juego. En consecuencia parece que para la mayor parte de las personas el juego es una forma de diversión y pasar el tiempo.

Por el contrario un 1.1% de la muestra total cumple criterios de Jugador patológico, otro 1% de jugador problema y un 2.9% de Jugadores en riesgo. Es decir, un 5% de las personas que juegan, al menos en España, corren riesgo de desarrollar problemas de juego o ya los han desarrollado. Los resultados están dentro de lo esperado, si bien quizá un poco alto al compararlos con otros estudios.

No obstante hay que tener en cuenta que aparecen variaciones muy importantes en los resultados de los distintos estudios por países. Así países como Alemania (Stöve, 2006) o Dinamarca (Bonke y Borregaard, 2006; Linnet, 2009), presentan valores muy bajos tanto de Jugadores patológicos como de Jugadores problema. Otros como Australia (Gobierno Australiano, 1999), Hong Kong (Hong Kong Government, 2005) o Singapur (NCPG Singapur, 2012) presentan valores elevados.

Por otro lado es importante identificar el instrumento utilizado para la obtención de estas cifras, pues con frecuencia se ha utilizado el SOGS, a pesar de los problemas

señalados (criterios DSM-III, sólo prevalencia vital, falsos positivos...), cuyos resultados suelen señalar jugadores con problemas de juego en porcentajes superiores, incluso llegando a doblar a los porcentajes obtenidos con el NODS o utilizando directamente los criterios del DSM-IV. Por otra parte el uso en algunos casos de CPGI tiene el inconveniente de no seguir los criterios del DSM-IV ni el DSM-5 y en líneas generales suelen presentar porcentajes más bajos de personas con problemas de juego que el NODS. Así en el trabajo de Wardle et al. (2011) que se utilizó criterios DSM-IV y CPGI, los resultados señalaron un 0.7% de jugadores patológicos según el CPGI y un 0.9% según los criterios del DSM-IV.

Con estas consideraciones se pueden señalar los resultados de otros estudios para establecer comparaciones en los datos. Dadas las diferencias señaladas en función de los instrumentos se consideran los estudios de prevalencia agrupados según el instrumento utilizado para el establecimiento de ésta:

- a) Estudios con el SOGS: el estudio de Ronnberg (2000) en Suecia encontró un 0.6% de jugadores patológicos y un 2% de jugadores problema; el del Gobierno Australiano (1999) en Australia encontró un 2.1% de jugadores patológicos y un 4.9% de jugadores problema; el de Welte (2001) en EE. UU: encontró 1.9% de jugadores patológicos y un 5.5% de jugadores problema; Ilkas y Turja (2003) en Finlandia encontró un 1.5% de jugadores patológicos y un 4% de jugadores problema; Meyer (2009) en Alemania encontró un 0.2% de jugadores patológicos y un 0.6% de jugadores problema; Goudriaan, de Bruin y Koerter (2009) en Holanda encontraron un 1% de Jugadores patológicos y un 1.5% de jugadores problema.
- b) Estudios utilizando el NODS: Bonke y Borregaard (2006) en Dinamarca encontró el 0.3% de jugadores patológicos y el 0.4% de jugadores problema; Linnet (2009) en Dinamarca encontró un 0.14% de jugadores patológicos y un 0.3% de jugadores problema.
- c) Estudios utilizándolos criterios del DSM-IV: el del Hong Kong Government (2005) en Hong Kong un 2.2% de jugadores patológicos y un 3.1% de jugadores problema; el de Stöver, 2006 en Alemania un 0.56% de jugadores patológicos y un 0.6% de jugadores problema; el de Wardle et al. (2007), en el Reino Unido un 0.5% de jugadores patológicos y un 1.9% de jugadores problema; el de Druine (2009) en Bélgica encontró un 0.4% de jugadores patológicos y un 2% de jugadores problema; el de Wardle et al., (2011) en el Reino Unido un 0.9% de jugadores

patológicos; el de NCPG Singapur (2012) en Singapur encontró un 1.4% de jugadores patológicos y un 1.2% de jugadores problema.

- d) Estudios utilizando el CPGI: el de Cox et al. (2005) en Canadá el 0.5% de jugadores patológicos y el 2% de jugadores problema; Costes et al. (2011) en Francia encontró el 0.4% de jugadores patológicos y el 1.3% de jugadores problema; Kairouz (2011) en Canadá encontró el 0.6% de jugadores patológicos y el 1.9% de jugadores problema; Gainsbury, Russell, Hing, Wood, Lubman y Blaszynski (2014), en Australia encontraron un 0.6% de jugadores patológicos y un 3.7% de jugadores problema.

Una última consideración es que en muchos de estos trabajos se trata de valores de prevalencia anual, mientras que los resultados del presente estudio establecen prevalencia vital. Un problema de codificación impide señalar la prevalencia anual de problemas de juego en este estudio, pero a la luz de los resultados obtenidos es probable que esté entre el 0.4 y 0.5%. De hecho el trabajo posterior de Gómez, Cases, Gusano y Lalanda, (2015), señala que la prevalencia anual de jugadores patológicos en España oscila entre 0.1% y 0.4%, si bien han utilizado como instrumento el CPGI y a través de una entrevista telefónica. En resumen pues cifras de problemas de juego que se ubican en un rango intermedio entre los resultados obtenidos por los principales estudios epidemiológicos de otros países.

Con todo no debe olvidarse esa cifra del 2.9% de personas en riesgo de desarrollar problemas de juego, parte de los cuales probablemente irán a incrementar los grupos de Jugadores problema y patológicos.

8.3.2 Jugadores en función de variables sociodemográficas:

Género: llama la atención las diferencias significativas y tan elevadas en las cifras de problemas de juego entre hombres y mujeres: jugadores en riesgo (3.4% vs. 2.3%); problema (1.2% vs. 0.7%) y patológicos (2.1% vs. 0.2%), siempre con valores mayores los hombres. Dado que no hay diferencias entre jugadores de bajo riesgo (84,6% en hombres vs 84.5% en mujeres), el contrapeso de las cifras más elevada en problema de juego está en que el porcentaje de mujeres (12.3%) que no juegan es mayor que el de hombres (8.7%).

Con respecto a los porcentajes de jugadores patológicos es de destacar que los hombre presenten valores 10 veces superiores a los de las mujeres. Ciertamente se esperaba una prevalencia mayor de éstos, pero no con diferencias tan elevadas. Por ejemplo, en el estudio de Blanco, Hasing, Petry, Stinsons y Grant (2006) con una muestra de 43.093

participantes en los EE.UU. encuentran una prevalencia vital de juego patológico del 0.64% en hombres y 0,23% para las mujeres. En el estudio de Wardle et al. (2011) en el Reino Unido la prevalencia de los hombres es de 1.5% frente al 0.3% de las mujeres. En el estudio de Gainsbury et al. (2014) en Australia, utilizando una muestra de 15.000 participantes, el modelo de regresión establecido sugiere puntuaciones un 111% superior en el PGSI en los hombres con respecto a las mujeres. Así pues parece que la variable género se muestra muy potente a la hora de distinguir a los jugadores patológicos.

Más contenidas son las diferencias en las categorías de jugadores problema y jugadores en riesgo, también más acordes a las encontradas en el estudio de Blanco et al (2006) que señalaron para juego patológico subclínico las prevalencias son 6.79% para los hombres y 3.26% para las mujeres. Pero en cualquier caso parece que ser hombre implica un riesgo significativamente mayor a la hora de desarrollar problemas de juego. Así se indica en prácticamente todos los perfiles señalados al respecto de los jugadores patológicos, por ejemplo: Black y Moyer (1999), Wardle et. (2011).

Edad: También en función de la edad se pueden identificar diferencias significativas, si bien los únicos valores que se diferencian significativamente son la edad algo superior del grupo de jugadores de bajo riesgo, aunque los valores de las edades no son muy diferentes (47,9 años en el grupo de jugadores de bajo riesgo frente a 39,8 y 43,4 de los jugadores problema y jugadores patológicos respectivamente). En el estudio de Wardle et al. (2011) aparece algo diferente, los grupos de edad con mayor prevalencia de juego patológico es el de 16-24 años, decreciendo progresivamente los porcentajes de juego patológico conforme se va incrementando la edad. Varios aspectos pueden estar actuando en esta dirección desde menores niveles de impulsividad conforme aumenta la edad, a mejores habilidades para controlar esta conducta.

Estado civil: Destaca los porcentajes tan bajos de los solteros y los viudos, así como los elevados (2.4%, más del doble de la media de la muestra) del grupo de separados. El dato de que los solteros sean los que menos juegan en estudios como el de Wardle et al., (2011) va acompañado también de ser el grupo con más problemas de juego (1,8% de jugadores patológicos). Sin embargo en este estudio va acompañado de porcentajes más bajos (0.8%) que la media de la muestra. De hecho solo los viudos (0.5%) obtienen valores inferiores. Probablemente tenga que ver con que, a pesar de su menor edad y su supuesto mayor nivel de impulsividad, tengan una menor disposición económica y también el atractivo de los juegos de azar sea menor frente a otras alternativas de ocio, como los juegos *on-line* en los que parecen implicarse más. El que entre la encuesta de Wardle et al (2011) y ésta hayan pasado 3 años puede ser importante dado el auge progresivo de los juegos *on-line*.

El hecho de que sean los solteros los que tienen un mayor porcentaje de no jugadores (17,9%), bastante superior a la media de la muestra, parece apoyar esta idea, menos juego y menos implicación. Con respecto a los viudos, es un dato esperado y coincidente con otros estudios, la edad avanzada y menor autonomía, la menor disposición económica y el mayor control de la impulsividad pueden estar detrás de estos datos.

Nivel de estudios. En general aparece una tendencia clara a presentar mayores problemas de juego conforme disminuye el nivel de estudios, salvo la ligera oscilación del grupo de universitarios. Las diferencias más claras se establecen entre el grupo de personas que solo tiene estudios primarios (1.9% de jugadores patológicos) y el resto de los grupos. Estos resultados son similares a los obtenidos en otras encuestas nacionales (Wardle et al., 2007; Kairouz et al., 2011), que suelen señalar también la mayor presencia de problemas de juego en las personas con niveles de estudios inferiores. Incluso en países distantes culturalmente, como Singapur, aparecen estas diferencias (NCPG, 2012). Aunque también pueden encontrarse estudios en los que no aparecen diferencias (Wardle et al., 2011; Gainsbury et al., 2014). Pero en definitiva parece que la variable nivel de estudios es relevante y que a menor nivel de estudios más problema de juego, aunque estas diferencias sean muy claras.

Situación laboral. Destaca de forma muy relevante los altos valores del grupo de personas en paro tanto en jugadores patológicos (2,3%) como en jugadores problema (1,6%). Estos datos son similares a los del estudio de (Wardle et al., 2011) que también señalan los porcentajes más elevados de jugadores patológicos entre los parados (3.3%), y a los de Kairouz et al. (2011) donde también presentan los porcentajes más elevados de jugadores patológicos (3.9%). En consecuencia parece haber un cierto acuerdo en los principales estudios sobre este aspecto, al considerar la situación laboral, las personas en paro son las que presentan mayores porcentajes de jugadores patológicos, que multiplican por 2 o incluso por 3 los valores de la muestra general. No es fácil aportar una explicación al respecto, salvo que quizá se intente utilizar el juego como estrategia para conseguir los recursos que no se pueden conseguir de forma regular con el trabajo, o simplemente como una estrategia para afrontar la situación de paro. Otra posibilidad es que sean los problemas de juego los que les está llevando al paro. Alternativamente destaca la ausencia de jugadores patológicos en amas de casa y estudiantes y en especial en el grupo de trabajadores de baja, dado que era el grupo que más jugaba. Los datos de los estudiantes son esperables por las razones aducidas en los apartados de edad y nivel económico, como puede observarse son también los que menos juegan.

Profesión: Aparecen diferencias en forma de U invertida: por un lado los niveles

extremos, los más altos (empresarios) y más bajos (peones y agricultores, aunque pueda ser cuestionable la inclusión de estos últimos), por otro lado los niveles intermedios. En los grupos extremos se duplica tanto el porcentaje de jugadores patológicos como de jugadores problema. Destaca que el grupo de agricultores, que ya se vio que era el grupo profesional en el que mayor frecuencia de participación en los juegos aparecía, de hecho no figura nadie en la categoría de “No juega”, es también en el que hay más jugadores patológicos, con valores (5.6%) que multiplican por 5 la media de la muestra. También en este grupo son elevados los porcentajes de jugadores problema (2.8%). En el estudio de Wardle et al. (2011) también aparece que es en el grupo de niveles más bajos de empleo donde aparecen los valores más elevados de problemas de juego (1.3% de jugadores patológicos). Los valores más bajos aparecen en los grupos de personas con niveles profesionales intermedios (obreros especializados, mandos intermedios y administrativos). Quizá la confluencia de un cierto nivel educativo y recursos económicos no muy elevados pueda estar subyaciendo a estos datos para no provocar más problemas.

Ingresos personales: Sin considerar el grupo de ingresos superiores a 4.000€ dado el escaso N (5), aparece una clara diferencia entre los grupos de más ingresos y los demás. Los grupos de más ingresos, 1501-2500€ (2.6% de jugadores patológicos) y en especial 2501-4.000€ (10,5% de jugadores patológicos y 5.3% de jugadores problema), son los que presentan mayores porcentaje de problemas de juego. Datos próximos aparecen en a encuesta de Singapur (NCPG, 2012), donde los porcentajes más elevados de jugadores patológicos aparecen en los grupos de 2.000-2999\$ (1.9% de jugadores patológicos) y más de 4.000\$ (1,7% de jugadores patológicos). Sin embargo en los estudios de Kairouz et al. (2011) y de Wardle et al. (2011), los resultados son totalmente contrarios, los problemas de juego se incrementan conforme disminuye el nivel de ingresos. No está claro el por qué de estas diferencias, una posible explicación es una distinta función social del juego en estos distintos países, pero no queda muy claro.

Ingresos de la unidad familiar: Los resultados no muestran una clara tendencia, pues alternan, conforme aumenta el nivel de ingresos, grupos en los que bajan y suben los porcentajes de jugadores patológicos. Lo único que resulta relevante es que las personas con niveles de ingresos superiores a 4.000€ el porcentaje de jugadores patológicos es de 4.5%, y en el de ingresos 0€, no hay ningún jugador con problemas (ni jugadores en riesgo, ni problema ni patológicos). No obstante parece que los ingresos familiares son menos relevantes a la hora de diferenciar los distintos tipos de jugadores.

En resumen, la mayor parte de las variable sociodemográficas permiten identificar diferencias entre los grupos de jugadores. La más potente al respecto es el género. Otras

con valores algo menores son la edad, el nivel de estudios y el nivel económico personal. Algunas permiten distinguir algún grupo especialmente diferenciado de los demás como la situación laboral o la profesión. De acuerdo con esto el perfil del jugador tipo sería: un hombre, de edad algo superior a los 40 años, separado, con estudios primarios, en paro, de profesión agricultor y con ingresos superiores a 2.500€ al mes.

8.3.3 Tipo de Jugadores según los juegos.

Al agrupar los juegos en tres categorías: Juegos SELAE, Juegos ONCE y OTROS Juegos y analizar los distintos tipos de jugadores se hace evidente con absoluta claridad que los problemas con el juego tienen que ver con los juegos incluidos en la categoría de OTROS juegos. Las cifras son claras, todos los jugadores en riesgo y jugadores problema, así como 31 de los 33 jugadores patológicos que reconocen tener problemas con algún juego, solo señalan a los juegos incluidos en OTROS juegos. Ya se ha señalado que los jugadores patológicos que señalan problemas con juegos de la SELAE y/u ONCE, también han señalado tener problemas con al menos 2 ó 3 juegos de la categoría OTROS juegos.

Al considerar de forma individualizada cada a uno de los juegos incluidos en OTROS juegos con los que han tenido problemas los distintos tipos de jugadores, son la máquinas recreativas las que presentan valores superiores, seguidas del juego a las cartas y después el bingo. Los juegos de casino ocupan una posición intermedia, y los restantes juegos valores bastante bajos. Estos datos en parte parecen reflejar la disponibilidad o accesibilidad de los juegos, por otra las características adictivas de cada uno de ellos.

En este caso es difícil comparar este estudio con los desarrollados en otros países dadas las diferencias en los tipos de juegos disponibles y la accesibilidad de cada uno de ellos. Así en la encuesta de NCPG de Singapur (2012), los juegos que se asocian a más problemas son los juegos on-line, los juegos en casino y las apuestas hípcas. En la de Wardle et al. (2011) en el Reino Unido el póker en el pub o club, máquinas recreativas on-line, juego en terminales de juego y apuestas en canódromo. En el de Gainsbury et al. (2014) en Australia, loterías, máquinas recreativas, rascas, apuestas en canódromos e hipódromos. En el de Kaizou et al. (2011) en Canadá máquinas recreativas en casinos, póker en directo, máquinas de video-lotería y bingo. En el de Stöver (2006) en Alemania, máquinas recreativas, apuestas hípcas, juegos de casino y apuestas deportivas. Por eso salvo casos excepcionales no se hará referencia en este apartado o estudios de otros países.

Los jugadores patológicos juegan a todo, curiosamente a lo que más a lo mismo que todos los otros jugadores, a la Primitiva y después al cupón del ONCE. La diferencia

fundamental entre éstos, con respecto a los no jugadores y los jugadores de bajo riesgo, es que juegan en mayor porcentaje a todos los juegos, a excepción del juego en casas de apuestas (dato a tomar con cautela dado el escaso N de los que juegan a estos juegos en la muestra total). También los jugadores problema se diferencian de los no jugadores y jugadores de bajo riesgo en que juegan en un porcentaje mayor a todos los juego a excepción de La Primitiva. . Los datos por otro lado muestran una clara tendencia, si se consideran los diferentes tipos de jugadores y los juegos a los que juegan hay una escalada prácticamente constante en los porcentajes de participación en los juegos conforme aumenta el nivel de problemas con el juego, juegan más a todo prácticamente los jugadores patológicos, luego los problema, luego los jugadores de riesgo y por fin los jugadores de bajo riesgo. No obstante, esta escalada de los porcentajes según aumento el nivel de problema no queda tan clara en los juegos de la SELAE y la ONCE, lo que probablemente esté señalando el menor nivel de problemas asociados a estos juegos, algo reiteradamente señalado en la literatura al respecto. Conviene señalar que el número de juegos a los que se juega o la frecuencia del juego son variables que en algunos trabajos se han utilizado para medir el nivel e implicación en el juego, es evidente en este caso la mayor implicación de los jugadores con problemas, al margen de lo que aparezca en las variables de tiempo y dinero gastado en el juego

Al considerar de manera individualizada los distintos tipos de juego las diferencias entre los jugadores patológicos y los otros grupos son mayores en máquinas recreativas y en Otros juegos (probablemente juegos no legales), el grupo de jugadores patológicos presenta un porcentaje al menos 11 veces mayor que los jugadores de alto y bajo riesgo, y 3 veces superior al de los jugadores problema. Es llamativo que más de un tercio de los jugadores patológicos reconozcan jugar a las máquinas recreativas, a pesar de la sospecha ya señalada de ocultación de datos en este juego. Por su parte los jugadores problema, en máquinas recreativas y otros juegos presentan porcentajes al menos tres veces superior a los jugadores de alto y bajo riesgo. El juego de cartas (que al ser fuera de casinos probablemente sea también ilegal o no regulado institucionalmente), también mantiene esta escalada, duplicando casi los porcentajes conforme se va ascendiendo en los grupos de jugadores según el nivel de problemas, hasta llegar a los jugadores patológicos, que juegan solo un poco más que los del grupo anterior. Un caso especial es el juego en casas de apuestas que juega un porcentaje muy bajo de jugadores patológicos, también el dato hay que tomarlo con precaución dado el escaso número de participantes en ese grupo.

El dato del número de jugadores en cada juego por cada jugador patológico o problema es también muy indicativo de los juegos más asociados a la presencia de

problemas. En el grupo de Jugadores patológicos puede apreciarse un salto significativo entre los jugadores de la primitiva y cupón/cuponazo, las únicas loterías pasivas consideradas, (60 y 75 jugadores por cada jugador patológico); a las quinielas, rascas y bingo (alrededor de 30 jugadores por cada jugador patológico). Quizá se pueda señalar un grupo intermedio con los jugadores de cartas (15.5 jugadores), probablemente el número no es más bajo debido a que se unen en este grupo el juego a cartas familiar con apuestas de escasa cuantía, con el juego de partidas ilegales con importantes apuestas. Finalmente el resto de los juegos, (10 o menos jugadores), en los que destacan los jugadores de videojuegos con apuestas y otras apuestas con valores especialmente bajo (3.8 y 5.8 respectivamente). Es posible que estos valores tan bajos sean debidos a que son juegos raros, es decir poco frecuentes y de más difícil acceso, a los que se llega habitualmente después de peregrinar por otros juegos. De entre los juegos de acceso más habitual es el juego a las máquinas recreativas, con solo 7.91 jugadores por cada jugador patológico el más asociado a los problemas de juego.

Estos datos aunque son orientativos de cara a la identificación de problemas de juego deben considerarse teniendo en cuenta que con frecuencia los jugadores, en especial los que más problemas presentan, suelen jugar a más de un tipo de juegos. En general el cupón/cuponazo de la once parece el juego, de los considerados, que mayor número de jugadores promedio requiere para que aparezcan problemas de juego, seguido de la primitiva y la quiniela. Por otro lado, aunque los jugadores patológicos y los problemas presentan porcentajes de participación superiores en prácticamente todos los juegos, si bien las diferencias son especialmente importantes en el conjunto de juegos agrupados en la categoría de OTROS juegos, y en especial en máquinas recreativas, cartas y casinos, si se consideran los juegos más habituales y accesibles, a los que han de sumarse otras apuestas, videojuegos con apuesta y apuestas en casas deportivas, entre los menos habituales (y con una representación reducida en la muestra utilizada en este estudio).

Estos datos ponen de relieve un patrón de juego diferenciado entre los jugadores según la gravedad de los problemas de juego (bajo riesgo, en riesgo, problema y patológicos), caracterizado por diferencias cuantitativas, conforme aumenta el nivel de problema aumenta el número de juegos a los que se juega, pero también cualitativo conforme aumenta el nivel de problemas aumenta especialmente el juego a los juegos considerados más problemáticos, en general OTROS JUEGOS y en concreto máquinas recreativas y cartas. En resumen pues el tipo de juego al que se juega, así como el número de juegos en los que se participa sí parecen tener capacidad para diferenciar a los jugadores ordenándoles según su nivel de problemas con el juego.

8.3.4 Implicación en el juego

Al considerar conjuntamente las 6 variables utilizadas para evaluar el grado de implicación en el juego, los resultados muestran inequívocamente una mayor implicación de los jugadores en el juego conforme se va subiendo a lo largo de los grupos ordenados según problemas de juego: jugadores de bajo riesgo, jugadores de riesgo, jugadores problema y jugadores patológicos. En las 6 variables consideradas: Tiempo empleado en jugar, Consideración del tiempo que dedican a jugar; Gasto promedio en último mes; Gasto promedio mensual en el último año; Consideración del gasto que dedican a jugar; Jugar en solitario o acompañados, aparecen diferencias significativas entre los grupos. Las diferencias más claras e importantes aparecen entre el grupo de jugadores de bajo riesgo y los otros tres grupos, señalando la menor implicación de los jugadores de bajo riesgo. En segundo aparecen las diferencias entre los jugadores patológicos y los otros tres grupos, mostrando una mayor implicación de los jugadores patológicos. Las diferencias entre los jugadores de riesgo y los problema, aunque señalan la tendencia a una mayor implicación en los del segundo grupo, no siempre aparecen con claridad.

De las diferentes variables consideradas el tiempo dedicado a jugar y el gasto en el juego (quizá algo mejor el gasto promedio al mes, que el gasto del último mes), son las que establecen diferencias más importantes, mientras que las variables de percepción (tanto del tiempo como del gasto), las que menores diferencias muestran. Esto parece señalar que los jugadores quizá utilizan criterios más altos para considerar que el gasto en tiempo o dinero es “anormal”, es decir es “mucho” o “excesivo”.

En general el gasto mensual en juego es comedido, todos los jugadores reconocen gastar menos de 39€ al mes, salvo los jugadores patológicos que suben a 124€. La categoría más numerosa, jugadores de bajo riesgo, gastan al mes 23,33€. Estos gastos son bastante inferiores a los señalados en otras encuestas nacionales. Así Kairouz et al. (2011) en Canadá señala que el gasto anual en juego de los jugadores con problema es, al cambio 6154€ (513€ al mes), aunque también en las otras categorías las cifras son muy superiores (jugadores en riesgo, 249€ € al mes; jugadores bajo riesgo 35.75€ al mes). Los datos de Marshall (2011) también para Canadá señalan que el promedio de gasto por persona al año es de 581\$ (44€ al mes). Parece que en Canadá al menos, el gasto en juego por persona es bastante superior al de España. En Singapur el NCPG (2012) señala un gasto promedio mensual para la población general de 212\$ (193€) y un gasto promedio mensual para los jugadores patológicos de 1.713\$ (1557€).

Con respecto al tiempo empleado en jugar es difícil establecer comparaciones, dado

que en otras encuestas nacionales se considera el número de días que han accedido a jugar en lugar del número de horas. Como referencia puede servir el estudio de Wardle et al. (2011), que señala un promedio entre 1 y 2 días a la semana (93.6 días por año), para la población general del Reino Unido.

Algunas consideraciones específicas.

Tiempo empleado en jugar. En general es bastante reducido, la mayoría juega menos de 1 hora a la semana. Ciertamente que va aumentando conforme aumenta la gravedad de los problemas de juego, de forma que el 9% de los jugadores patológicos juega más de 10 horas a la semana, aunque también un 4.9% de los jugadores en riesgo y un 0.4% de los jugadores de bajo riesgo. Curioso que el 30,3% de los jugadores patológicos señalan jugar menos de 1 hora a la semana.

Consideración del tiempo que dedican a jugar. Los resultados aunque muestran la tendencia al aumento en la percepción del tiempo dedicado a jugar entre los grupos de jugadores, no es constante. Destaca que solo el 3% de los jugadores patológicos considera este tiempo excesivo, frente al 6.9% de los jugadores problemas o el 4.9% de los jugadores en riesgo. También un 27,3% de los jugadores patológicos señala que el tiempo dedicado a jugar es poco. Estos datos parecen indicar, como ya se ha comentado, una percepción diferente en los jugadores patológicos respecto al tiempo “normal” (poco o regular) y “no normal” (mucho o excesivo)

El gasto promedio en último mes: Los jugadores muestran un incremento en el gasto conforme se va ascendiendo en los grupos según la gravedad de los problemas. Los jugadores patológicos presentan los porcentajes más elevados de gasto a partir de la categoría 120-299€ al mes. Los jugadores de bajo riesgo se diferencian significativamente de todos los otros grupos.

El gasto promedio mensual en el último año: Las puntuaciones son similares a las del punto anterior si bien se corrigen en la dirección esperada, los jugadores patológicos obtienen menores porcentajes en la categoría de 0-29€, y siguen siendo los que presentan los mayores porcentajes a partir de los 120-299€.

Consideración del gasto que dedican a jugar. Se mantienen los mismos datos, incremento en la percepción del gasto dedicado a jugar conforme se asciende en los grupos de jugadores según problemas de juego. Lo más claro es la diferencia del grupo de jugadores de bajo riesgo. Luego la de jugadores patológicos. Por alternativas, la percepción de “excesivo” es la que mejor distingue a los grupos de jugadores. Llama la atención que menos del 50% de los jugadores patológicos y problema consideren que su gasto en juego

es mucho o excesivo.

Juegan solos, acompañados por una persona, o en grupo. Los jugadores juegan más en solitario que en compañía. No obstante se identifica una tendencia a jugar más en compañía para los jugadores en riesgo, problema y patológicos.

En resumen, los datos obtenidos reflejan con claridad una mayor implicación en el juego (tiempo, dinero y acompañantes) entre los jugadores conforme aumenta el nivel de problemas de juego. A estos datos puede sumarse lo ya señalado anteriormente de jugar a más juegos (y a juegos considerados con mayor poder adictivo), para remarcar esta alta relación entre implicación en el juego y problemas de juego. Conviene destacar, por otro lado, que su percepción del tiempo o dinero gastado en el juego, aunque aumenta conforme se avanza en los grupos de jugadores en función de los problemas de juego, parece señalar que los jugadores patológicos tienden a tener criterios más permisivos con respecto a su gasto en tiempo y en dinero, pues la mayoría de los jugadores patológicos consideran que tanto su gasto en tiempo (66.7%) como en dinero (54,5%) es “poco” o “regular”.

8.4 ANALISIS DE LAS CONSIDERACIONES O ACTITUDES SOBRE EL JUEGO

Las consideraciones o actitudes hacia el juego ha sido un ámbito menos explorado que otros aspectos cognitivos como las distorsiones. Sin embargo en los últimos años se les está dando una creciente importancia. No obstante, como suele suceder en los inicios hay todavía una falta de estructuración y precisión con respecto a qué considerar y qué no, así como la forma de evaluarlo, o la posible relación con el desarrollo de problemas de juego. No obstante y a pesar de estas limitaciones parece relevante tratar de abordarlo.

La primera consideración con respecto a las cuestiones desarrolladas para su abordaje es la consideración de dos tipos diferentes de actitudes o consideraciones, distinguiendo las tres primeras a las que se considera actitudes positivas con respecto al juego, de las cuatro últimas consideradas como negativas. La distinción es cuestionable y solo debe considerarse como una hipótesis de trabajo para intentar analizar y extraer información de los resultados obtenidos, que ya se ha visto que pueden resultar relevantes.

Al considerar conjuntamente las siete cuestiones destaca que 6 de ellas obtienen puntuaciones por encima de 2, y sólo una “El estado debería prohibir los juegos de azar” por debajo. Es decir hay un acuerdo mayoritario respecto a las otras seis afirmaciones, pero un desacuerdo mayoritario con respecto a esta cuestión. Por otro lado suele ser una opinión compartida al menos con los países de nuestro entorno, tanto por parte de los gobernantes (han legalizado los juegos), como por parte de la población general, como pone de relieve

los resultados de esta encuesta. El mismo resultado ha sido encontrado en el Reino Unido, por Orford, Griffiths, Wardle, Sproston y Erens (2009), también allí la mayoría de la muestra no considera que deba prohibirse los juegos de azar. Resultados similares pueden encontrarse en trabajos anteriores como, entre otros, los de Kassinove (1998), Moore y Ohtsuke (1999), Kwan (2004) Wood y Griffiths, (2004),

En segundo lugar destaca el acuerdo con dos actitudes o consideraciones negativas: El juego es como una droga y a la larga uno se engancha a él (2.77) y El juego es una enfermedad difícil de curar (2.96). Los niveles de acuerdos tan elevados señalan el predominio de una cierta actitud negativa hacia el juego. Esta visión negativa del juego parece predominar sobre los aspectos positivos, de hecho los acuerdos con las consideraciones positivas son menores (2.12; 2.46 y 2.03, para las consideraciones 1,2y3 respectivamente). Este mayor acuerdo con las consideraciones negativas que con las positivas remarca que, a pesar de admitir la necesidad de su legalización y regulación, la consideración social tiende a ver el juego más como algo negativo, algo similar a las drogas legales (tabaco, alcohol, quizá incluso otros tipos de actividades como la prostitución). Así la opinión es que “debe permitirse el juego pero... estando convencidos de que a la larga será dañino (como una droga)”. Esta actitud también suele llevar aparejada una visión negativa sobre el negocio del juego, si bien en este caso, al menos en España, menos a los juegos organizados por instituciones públicas o el caso especial de la ONCE, y más a los organizados por empresas privadas. Esta actitud negativa parece incluir incluso aspectos de tipo moral. No obstante es posible que este resultado pueda ser variable con el paso de los años, tanto por la normalización de las conductas de juego, como por la publicidad del mismo.

8.4.1 Consideraciones según variables sociodemográficas.

Género: destaca la diferente consideración hacia el juego de hombres y mujeres. Los hombres muestran un mayor acuerdo con las consideraciones positivas y las mujeres con las negativas, datos que se han repetido de forma sistemática en otros trabajos, entre ellos los de Moore y Ohtsuka (1997); Kassinove (1998); Derevensky et al. (2010), Kwan (2004) y Orford et al. (2009), donde aparecen diferencias de género en esta dirección importantes y suficientemente significativas. Aunque en el presente trabajo las diferencias en puntuaciones son significativas en todos los casos, también son escasas, pues prácticamente nunca superan un décima. Es decir, las actitudes de unas y otros respecto al juego son diferentes, pero poco diferentes, en ambos casos aunque hay acuerdo con todas las consideraciones, salvo la de la prohibición del juego por el estado (5), si bien, como se

ha visto en la muestra total, hay más acuerdo con las consideraciones negativas que las positivas.

Edad: solo se encontraron diferencias para algunas de las consideraciones (1, 4, 5 y 6) y eso si se consideran niveles de significación del .05%, si no sólo las de las consideraciones 1 y 6. En estos casos hay mayor acuerdo conforme se es más joven con las positivas y menor con las negativas. Es decir parece haber una mejor opinión sobre el juego conforme menor es la edad, algo que se ha obtenido en otros trabajos como los de Orford et al. (2009), Delfabbro et al. (2006); Delfabbro and Thrupp (2003) y Derevensky et al. (2010) donde asimismo se señala que los jóvenes tienen actitudes más positivas hacia el juego. Adicionalmente, en el trabajo de Jackson et al. (2008), además de confirmar esa visión más positiva de los jóvenes, se señala que esta actitud aparece especialmente en el caso de los hombres. A raíz de los resultados obtenidos por los estudios señalados, parece importante tomar en consideración este grupo de edad. Quizá el no haber conocido épocas de prohibición de los juegos, quizá la observación de personas significativas jugando, como familiares, amigos, estrellas del pop o celebridades deportivas, pueden haber facilitado estas actitudes más positivas hacia el juego. Por otro lado esta consideración más positiva hacia el juego puede dar lugar a un modelo social de permisividad y aceptación que les hace ser un sector poblacional muy vulnerable. Con todo, en el presente estudio, la realidad es que las diferencias en las actitudes hacia el juego en función de la edad son ciertamente escasas. La variable edad parece aclarar poco con respecto a las actitudes sobre el juego. Quizá un aspecto relevante relacionado con su actitud hacia los juegos es que acceden menos a jugar, como ya se ha visto. El resumen podría ser, tienen una actitud más positiva hacia los juegos de azar, pero acceden menos a jugar, les atraen menos, probablemente atraídos más por otros tipos de juegos, como los videojuegos o los juegos on-line.

Estado civil: Solo aparecen diferencias significativas en dos de las consideraciones (2 y 4) si se consideran niveles de significación del .01%, cuatro (2, 4, 5 y 6) si del .05%. Los separados son los que están más de acuerdo en que con el juego se puede ganar dinero (2.71) y menos en que el juego es como una droga (2.56). En ambos casos señalan que este grupo tiene una consideración más positiva del juego, pero en general las diferencias son muy escasas entre grupos, salvo con el grupo de separados. Hay que señalar que es este grupo el que más juega (95,5%) y también los que más problemas de juego presenta (2.4% de jugadores patológicos), aparece pues una cierta relación con las actitudes sobre el juego, si bien bastante tenue. Una hipótesis explicativa es que en algunos casos puedan estar utilizando el juego como estrategia de ocio, dadas las posibilidades de su práctica en

solitario, en lugar de actividades más típicas de pareja (salir a cenar o de copas, a bailar o quedarse en casa acompañado, etc.).

Nivel de estudios: Aparecen diferencias significativas para 5 de las 7 consideraciones en función del nivel de estudios. Las diferencias más sistemáticas son las de los que tienen menor nivel de estudios, en especial los que tienen solo estudios primarios, en comparación con la del resto de los grupos. Las personas con menor nivel educativo, básicamente los que tienen solo estudios primarios, muestran niveles de acuerdo más alto con todas las consideraciones positivas sobre el juego, pero también con dos de las negativas (5 y 6). Podría reflejar una mayor disposición al juego, ya se ha visto como es el grupo que más juega. Quizá, una explicación más sencilla es una menor capacidad crítica, lo que lleva a una aceptación mayor de casi cualquier propuesta y la publicidad sobre el juego es realmente importante. Estos resultados también han aparecido en otros trabajos en nuestro entorno cultural, así, en el trabajo de Kwan (2004) se identificó una actitud más negativa hacia el juego en las personas con niveles educativos más altos, o en el de Orford et al. (2009) en el que se señala como dato complementario, que aquellos sujetos con menor titulación tienen una actitud menos negativa hacia el juego. Parece pues que el nivel de estudios sí aparece una variable capaz de diferenciar entre las actitudes con respecto al juego.

Situación laboral: Aparecen diferencias significativas en 4 de las 7 consideraciones. Las diferencias suelen estar en la misma dirección, los del grupo que trabaja en comparación con el resto de los grupos, muestran un menor nivel de acuerdo, tanto con una consideración positiva (1) como con tres de las negativas (4, 5 y 6). Resultados similares a los encontrados previamente por Kwan (2004). El grupo de trabajadores puntuaba de manera significativamente menor en la consideración del juego como una manera de ganar dinero. Una posible hipótesis es que la posibilidad de obtener dinero por otros medios (trabajando), se relaciona negativamente con una visión positiva sobre el juego como manera de obtener dinero. Con todo, las diferencias no son importantes y es difícil establecer una tendencia.

Profesión: El valor de esta variable para explicar las diferencias en las consideraciones sobre juego es escaso. Sólo aparece una diferencia significativa ante la consideración 4, (otra más en la 2, si se consideran niveles de significación del .05%). La única diferencia significativa y destacable es la del grupo de agricultores que puntúa más bajo que el resto de los grupos en la consideración del juego como una droga, grupo que se ha visto que era el que más jugaba y el que más problemas de juego presenta. Es verdad que en otros trabajos, como el de Orford et al. (2009), se ha encontrado que a menor estatus

profesional había una menor tendencia a ver el juego como negativo, sin embargo, lo más característico encontrado en el presente trabajo es la escasa relevancia de esta variable para distinguir las actitudes sobre el juego,

Nivel de ingresos personales al mes: Solo aparecen diferencias en dos de las consideraciones (4 y 5), ambas negativas. La más importante es el desacuerdo tanto mayor conforme aumenta el nivel de ingresos a que el estado prohíba los juegos de azar. También a considerar el juego como una droga. Es decir, escaso valor discriminativo, salvo en la de la prohibición por el estado del juego, pues el desacuerdo aumenta conforme aumenta el nivel adquisitivo. El trabajo de Orford et al (2009), también apunta en una dirección próxima señalando que un mayor nivel de ingresos correlaciona significativamente con una actitud menos negativa hacia el juego.

Nivel de ingresos de la unidad familiar: se repite el mismo patrón anterior, pero sólo aparecen diferencias significativas en la consideración 4 (prohibición del juego), tanto menor acuerdo cuanto mayor nivel de ingresos.

En resumen pues, el valor de los factores Sociodemográficos para explicar las diferencias en actitudes hacia el juego es escaso. Los hombres consideran muy ligeramente de forma más positiva y menos negativa el juego, lo mismo que las personas de menos edad. Además se puede señalar el valor de un nivel de estudios primarios para una mayor aquiescencia con todas las consideraciones y lo contrario en el grupo que trabaja.

8.4.2 Consideraciones por tipo de jugador

Lo primero que llama la atención es que el tipo de jugador permite establecer diferencias significativas en las 7 consideraciones o actitudes sobre el juego y en todos los casos al .001, por lo que habla de la importancia de este factor. En líneas generales se puede apuntar una tendencia, a que conforme se avanza a lo largo de los grupos, en función de mayores problemas de juego, aparece un mayor acuerdo con las consideraciones positivas sobre el juego (1, 2, 3), con una ordenación muy sistemática. También conforme aumentan los problemas van reduciéndose los acuerdos con las consideraciones negativas (4, 5, 6, 7), aunque en este segundo caso aparecen algunas fluctuaciones y la tendencia no es tan clara y consistente.

Parece lógico esperar una mejor consideración del juego conforme más problemas se tiene con él, aunque no se puede afirmar si esta opinión más positiva lleva a jugar más o es una consecuencia del juego y se utiliza para justificar en parte los comportamientos inadecuados de juego. Otros estudios señalan como las actitudes más positivas hacia el juego aparecen en los jugadores de riesgo y como ser jugador problema o patológico está

asociado con actitudes menos negativas hacia el juego (Orford et al., 2009). Esto señala que podría ser relevante el considerar de forma diferente las actitudes negativas y las positivas con respecto al juego y no como un valor único. Según el trabajo citado de Oxford et al. (2009), parece más relevante para el desarrollo de problemas de juego, no tanto el tener una actitud positiva hacia el juego, sino la escasa actitud negativa hacia el mismo. Sin embargo, en otros estudios (Chiu y Storm, 2010) si encuentran que los jugadores patológicos puntúan más en actitudes positivas hacia el juego, lo mismo que han encontrado Jackson, Dowling, Thomas, Bond y Patton (2008) en jóvenes. Puestos de relieve los diferentes hallazgos, sería importante considerar ambas consideraciones hacia el juego como muestra de problemas con él. Sin duda se hace necesario el organizar y estructurar esta área como se ha señalado al comienzo, para poder llegar a conclusiones más definitivas.

El grupo de No jugadores es el que claramente más se diferencia de los otros, en especial en el caso de las tres consideraciones positivas (1, 2 y 3), en las que sus niveles de acuerdo son las más bajas. También éstos, en el caso de las consideraciones negativas, presentan unas puntuaciones que habitualmente están entre las más altas, pero esta tendencia ya no es tan sistemática. Finalmente se da una proximidad reiterada entre las puntuaciones del grupo de Jugadores patológicos y problemas, tal como señalan en otros estudios, como el de Chiu y Storm (2010) en el que no se encuentran diferencias entre jugadores problema y patológicos en las actitudes hacia el juego, pero si hay diferencias significativas entre no jugadores y jugadores patológicos, también entre jugadores de bajo riesgo y jugadores patológicos. También en el estudio de Jackson et al. (2008) vuelve a aparecer esta diferencia significativa entre jugadores y no jugadores en las actitudes hacia el juego.

En consecuencia parece que sistemáticamente se señala esta relación entre actitudes hacia el juego y tipo de jugador, en especial en el caso de las actitudes positivas. Por otro lado destaca también el grupo de no jugadores en comparación con el resto de los grupos de jugadores.

En los análisis correlacionales, aunque aparecen correlaciones significativas entre el NODS-clip y varias de las consideraciones (1, 2, 3 y 7), los valores son muy bajos, pues en ningún caso superan el 0.1. Algo parecido puede decirse con respecto al NODS prevalencia vital, pues si bien las correlaciones alcanzan valores algo superiores, solo una de ellas es significativa (el juego es una forma de divertirse; $r_{xy} = 0.172$, ns. 0.03).

Por el contrario, en el caso del NODS prevalencia anual aparecen correlaciones sistemáticamente altas, positivas con las consideraciones positivas y negativas con las negativas (salvo la de la prohibición por el estado).

Las correlaciones más importantes son con la consideración: el juego es una enfermedad (-0.508; ns. 0.03) y el juego es un vicio menor (0.473, ns. 0.05), y como puede verse los valores de ambas son elevados. El resto de las consideraciones, salvo la 1 (el juego como diversión) también presentan unas correlaciones de valores altos (entre 0.33 y 0.42), pero no llegan a ser significativas, probablemente debido al escaso número de personas consideradas en las categorías.

En resumen pues, con las diferentes pruebas estadísticas utilizadas se pone de relieve la importancia del tipo de jugador para distinguir el grado de acuerdo con las consideraciones o actitudes sobre el juego. Conforme aumenta el nivel de problemas con el juego aparecen más acuerdo con las actitudes positivas hacia el juego y menos acuerdo con las actitudes negativas. Esto parece especialmente reflejado cuando se utilizan las puntuaciones del NODS de prevalencia anual, lo que parece indicar que cuando un jugador deja de presentar conductas problema (su prevalencia vital no está acompañada de prevalencia anual), también deben cambiar sus actitudes. En consecuencia señalan la importancia de atender y tener en cuenta estas actitudes sobre el juego, no sólo a la hora de evaluar el tipo de jugador o el riesgo que conlleva, sino de cara a intervenciones terapéuticas.

8.4.3 Consideraciones por el tipo de juego:

En líneas generales, al analizar el acuerdo con las consideraciones sobre el juego, comparando las personas que juegan con las que no juegan a cada uno de los juegos se constatan diferencias importantes entre los juegos. Hay algunos que identifican diferencias significativas en todas las consideraciones (La primitiva) o casi todas (Cupón y Quiniela), mientras que el resto lo hace solo en tres (cartas, casas de apuestas), dos (Rascas, Bingo, máquinas, videojuegos y Otras apuesta) o una (casino). En el caso de los primeros (Primitiva, Cupón y Quinielas), las puntuaciones de los jugadores son más altas que las de los no jugadores en las consideraciones positivas (1,2 y 3) y más bajas en las negativas a excepción de la 6 (4, 5 y 7). El patrón de los demás es menos identificable. Todos los juegos establecen diferencias con la primera consideración: jugar es una forma de divertirse y en todos los casos las puntuaciones de acuerdo de los jugadores son superiores a las de los no jugadores y con diferencias importantes. Luego en cuatro juegos aparecen diferencias en la consideración 2 (con el juego se puede ganar dinero). En algunas

consideraciones se establecen diferencias entre los jugadores de uno o dos tipos de juego. Por último, dos de las consideraciones, el juego como vicio menor y los juegos tradicionales frente a los modernos, no identifican ninguna diferencia significativa salvo en los tres primeros juegos. Eso sí, siempre que hay diferencias significativas son con valores más elevados de los jugadores en las consideraciones positivas (1, 2 y 3) y más bajos en las consideraciones negativas (4,5,6 y 7).

La diferencia más importante pues es la que aparece entre jugadores y no jugadores, con independencia del tipo de juego, resultados similares a los señalados por Kassino (1999) quien señala que aquellos que jugaban o habían jugado alguna vez a lo largo de la vida, independientemente del tipo de juego, tenían actitudes más positivas hacia el juego en comparación con los no jugadores. En líneas generales los jugadores de cualquier tipo de juego presentan puntuaciones más elevadas en las consideraciones positivas (1, 2 y 3), y aunque con un poco menos de regularidad, puntuaciones más bajas en las consideraciones negativas.

Jackson et al (2008) encontraron que aquellos jugadores que estaban implicados en más de 3 modalidades de juego puntuaban más en las actitudes positivas hacia el juego, en comparación con los que estaban menos implicados (menos de 3 modalidades). Destacando la relevancia que tiene no tanto el juego al que se juegue, sino la cantidad de juegos a los que se jueguen. Estos datos son también relevantes de cara a considerar el papel de la implicación en el juego.

Un dato más a considerar es que en la consideración número 5: “el estado debería prohibir los juegos de azar”, en todos los juegos analizados, a excepción del juego en casinos, siempre las puntuaciones de los jugadores son inferiores (menos acuerdo) que las de los no jugadores, aunque estas diferencias sólo son significativas en cuatro de los juegos estudiados. Parece que esta actitud podría tener también una capacidad diferenciadora importante, quizá próxima a las consideradas actitudes positivas.

Pero no resulta fácil poder dar una explicación a estos resultados: ¿Por qué se establecen más diferencias en las consideraciones sobre el juego entre jugadores de la Primitiva que de la Máquinas recreativas?, ¿Qué quiere decir que se establezcan más diferencias significativas?, ¿Qué valor tiene cada una de las consideraciones para cada uno de los juegos? Es verdad que pueden estar influyendo algunos factores en esta difícil diferenciación entre las consideraciones en función del juego, como por ejemplo que no son realidades independientes. Las personas que juegan a la Primitiva pueden también jugar a otros juegos y viceversa, un jugador de la primitiva puede ser un jugador de bingo.

Finalmente, se considera si se ha jugado alguna vez al juego, no si lo ha hecho recientemente o lo hace en la actualidad.

En resumidas cuentas parece que el patrón de actitudes o consideraciones hacia el juego no es muy diferente al considerar individualmente los distintos tipos de juegos. Con independencia del tipo de juego, en todos los casos los jugadores puntúan más en las consideraciones positivas y menos en las negativas que los no jugadores. Lo específico de cada juego es cuántas de estas diferencias llegan a ser significativas, en algunos casos muchas y en otro solo una. Así pues aparte de esa realidad de que los jugadores consideran de forma más positiva el juego, no parece que el tipo de juego aporte mucha luz sobre las consideraciones acerca del juego.

8.4.4 Implicación en el juego

Tiempo empleado en jugar: la tendencia mostrada es que conforme aumenta el número de horas dedicadas a jugar aumenta el acuerdo con las consideraciones positivas y disminuye con las negativas. No obstante en dos de las consideraciones las diferencias no son significativas (el juego como droga y la prohibición del juego por el estado). Las diferencias fundamentales aparecen entre los de la categoría inferior, menos de 1 hora y el resto de los jugadores. La categoría de más de 10 horas debe tomarse con cierta cautela dado lo reducido del número de sus componentes.

Percepción del tiempo dedicado a jugar: en líneas generales es difícil establecer una tendencia con los resultados, a pesar de que aparecen diferencias significativas en todas las consideraciones salvo en la 5 (prohibición del juego por el estado). Lo más evidente es que las personas que consideran que su juego es excesivo puntúan más bajo que el resto en las consideraciones positivas del juego, pero también en las negativas. Parecen mostrar una actitud más negativa hacia el juego (reconocen menos los aspectos positivos), pero no completa, pues también están menos de acuerdo con las consideraciones negativas, es decir una cierta ambivalencia.

Gasto promedio en último mes y Gasto promedio mensual en el último año: la tendencia que puede señalarse es similar a la esperada y ya considerada reiteradamente, conforme aumenta el gasto en el juego aumentan las puntuaciones de acuerdo con las consideraciones positivas y se reducen las de acuerdo con las consideraciones negativas. No obstante no en todos los casos las diferencias llegan a ser significativas. También en esta ocasión las diferencias en las consideraciones positivas son todas significativas, mientras que sólo una de las consideraciones negativas es significativa (prohibición del juego por el estado) y solo en el caso del gasto promedio en el último mes. Como en otros

casos parece más relevante y seguro el valor de las consideraciones positivas y menos el de las negativas.

Percepción sobre el gasto que dedican a jugar Es difícil establecer una tendencia a partir de los resultados y sólo aparecen diferencias significativas en 2 de las 7 consideraciones (2 y 6). Han desaparecido las tendencias y las diferencias más destacables son algunas puntuaciones más bajas en las consideraciones positivas 2 y 3, de las personas que perciben tener un gasto excesivo, así como alguna puntuación más alta en alguna consideración negativa, pero rara vez son significativas. En consecuencia pobre valor explicativo para esta variable, como por otro lado se ha visto también en apartados anteriores. Se mantiene la tendencia de que el gasto real si establece diferencias pero no la percepción del gasto.

Jugar solos, acompañados por una persona, o en grupo: Aparecen diferencias significativas en dos de las consideraciones positivas (1 y 2), pero en cada caso es diferente la tendencia, en una (1) aumenta el acuerdo conforme se pasa a jugar con más personas, en otra (2) los que juegan en grupo obtienen las puntuaciones más bajas. Tampoco se puede identificar una tendencia, apareciendo oscilaciones dispares entre los grupos en cada una de las consideraciones.

En resumen con respecto a la implicación en el juego, dos de las variables parecen tener una capacidad interesante para establecer diferencias en las consideraciones sobre el juego: el gasto en tiempo y en dinero. Los valores más elevados de gasto en tiempo y en dinero señalan la tendencia a presentar puntuaciones más elevadas en las consideraciones positivas, y más bajas en las consideraciones negativas. Esta tendencia está más clara habitualmente en las consideraciones positivas que en las negativas. La consideración 5 (prohibición del juego por el estado) parece diferenciarse de las otras consideraciones negativas. Cuando en vez de considerarse el tiempo o dinero gastado en el juego se considera la percepción que las personas tienen de estos, las diferencias se diluyen. Parece pues que la implicación en el juego, medida por gasto de tiempo y dinero, si permite identificar diferencias significativas en las consideraciones o actitudes hacia el juego, de forma que los más implicados muestran una actitud más positiva hacia el juego, y, aunque las diferencias sean menos claras, una menor actitud negativa.

8.4.5 Análisis correlacional de las consideraciones o actitudes sobre el juego.

Al correlacionar todas las consideraciones entre sí llama la atención en primer lugar las bajas correlaciones en general. Sólo hay una correlación superior a 0.30, y es esperable, la de las dos afirmaciones que consideran el juego como una patología (el juego es una

enfermedad y el juego es como una droga), que obtiene el 0.455. Luego las correlaciones entre las dos primeras consideraciones (el juego como diversión y como forma de ganar dinero), ambas entre las que se han denominado actitudes positivas, están alrededor de 0.2 (0,268 y 0,226). Tres correlaciones más entre 0.20 y 0.24; y el resto por debajo de 0.2, incluso 5 de ellas no llegan al 0.1. Es decir, en resumidas cuentas, parece que hay poco en común entre las diferentes consideraciones y cada una de ellas mide cosas un tanto diferentes, salvo las dos indicadas sobre la patología. Como viene siendo tónica hay más relación entre las consideradas positivas, que entre las consideradas negativas. También llama la atención que las correlaciones entre las tres consideraciones positivas siempre son positivas, mientras que las correlaciones con las negativas, en casi todos los casos son negativas. Las correlaciones entre las consideraciones negativas en general alcanzan valores más bajos y no siguen una tendencia clara, hay 8 correlaciones positivas y 7 negativas.

No obstante, y a pesar de esta dispersión, las consideraciones sobre el juego han sido capaces de identificar diferencias entre los distintos tipos de jugadores, y como se verá más adelante tampoco guarda mucha relación con las distorsiones cognitivas, por lo que parece interesante desarrollar esta vía de estudio en relación con los juegos de azar y los jugadores, vía que está mucho menos trabajada y sistematizada que la de las distorsiones. Parece pues interesante el estudio más completo y sistematizado de las actitudes o consideraciones sobre el juego. Las diferencias que han aparecido en este trabajo probablemente hubieran sido más significativas si se hubiera hecho una propuesta más estructurada de actitudes positivas y negativas. En concreto la integración del enunciado 3 entre las actitudes positivas y la del enunciado 5 entre las negativas es cuestionable. Más aún, el enunciado número 3, “el juego es un vicio menor”, puede resultar equívoco, pues al puntuar bajo no queda claro si no se está de acuerdo porque se considera un vicio mayor o porque no se considera un vicio. Por otro lado se considera que es bastante diferente una actitud negativa en respuesta a un enunciado como “el juego es como una droga y al final uno se engancha” que “los juegos tradicionales son buenos y los nuevos son malos y peligrosos”.

En resumen, las actitudes o consideraciones sobre el juego han mostrado una relevante capacidad discriminativa entre los jugadores digna de tenerse en cuenta, a pesar de que la forma en que se ha llevado a cabo la evaluación de estas actitudes es manifiestamente mejorable. En consecuencia parece conveniente trabajar en este ámbito de actitudes sobre el juego, pero con un abordaje más estructurado y completo del aquí

realizado, producto en parte del menor y más reciente desarrollo de esta área en relación con los problemas de juego.

8.5 ANALISIS DE LAS DISTORSIONES COGNITIVAS

Al considerar la muestra general en relación con las distorsiones se pone de relieve un valor promedio entre poco y nada de acuerdo (1.87), lo que señala que el grado de acuerdo con las distorsiones en general no es elevado. No obstante lo lógico serían puntuaciones alrededor de 1, nada de acuerdo, pues esa puntuación próxima a 2 señala un cierto grado de acuerdo, no un rechazo completo de la distorsión, por parte de la población general. Es decir, lo mismo que aparece en otros estudios, (Langer y Roth, 1975; Gilovich, 1983, Gilovich y Douglas, 1986; Halpern y Devereaux, 1989; Ladouceur, Paquet y Dubé, 1996, Ladouceur y Dubé, 1997,) se pone de relieve la presencia de distorsiones cognitivas en las personas, jugadoras y no jugadoras, de la población normal. Los valores de las desviaciones típicas son un tanto dispares, destacando por su amplitud los de la distorsión ilusión de control (0.84) y correlación ilusoria (0.89), lo que señala amplias diferencias en los acuerdos con esas distorsiones entre los participantes.

También destacan los distintos valores de acuerdo alcanzados en cada una. En especial una de las distorsiones, creencia en la suerte, cuya puntuación (2.34) está muy por encima de las demás, situándose entre poco y muy de acuerdo. Parece pues que atribuir a la suerte cierta responsabilidad en los resultados es algo con un importante grado de aceptación, algo ya señalado por Halpern y Devereaux (1989). A pesar de la dificultad para expresar qué es la suerte, sin embargo las personas tienden a darla un valor relevante, como si fuera algo diferente al propio azar, algo que influye en los resultados del juego. Así pues, en general los resultados obtenidos son próximos a los esperados, las personas en general, tal como se analizó en el capítulo dedicado a las distorsiones cognitivas, en tareas probabilísticas, como el juego, tienden a utilizar sesgos, si bien los resultados señalan que su valor es reducido.

8.5.1 Distorsiones según variables sociodemográficas:

Género: sólo aparecen diferencias significativas en la distorsión Predicción de resultados, en la que los hombres (1.74) puntúan algo más elevado que las mujeres (1.64). Ciertamente que los hombres tienden a puntuar algo más alto que las mujeres en todas las distorsiones salvo en la de correlación ilusoria, pero al final el valor promedio es muy similar (1.90 versus 1.85). La literatura científica al respecto ha sido un tanto dispar, pudiendo

señalarse tanto trabajos donde no aparecen diferencias en la presencia de distorsiones en función del género, como los de Toneatto et al. (1997), Moore y Ohtsuka (1997) o Xian et al. (2008), como trabajos en los que si aparecen estas diferencias como los de Oei y Gordon (2008), Raylu and Oei (2004), Tang y Wu (2011) o Cosenza, Baldassarre, Matarazzo y Nigro (2014), mostrando habitualmente los hombres mayores puntuaciones. En resumen, en este estudio se señala como el género no parece tener capacidad para diferenciar las distorsiones de las personas con respecto al juego.

Edad: al considerar la edad por grupos de años solo aparecen diferencias significativas en la distorsión ilusión de control, señalándose una tendencia a puntuar menos conforme avanza la edad, aunque las diferencias significativas solo aparecen entre los más jóvenes (18-24 años) y los grupos de mayor edad. Esto parece señalar un efecto generalizado de la edad, no importa el tipo de distorsiones concretas, los jóvenes tienden a tener más distorsiones con respecto al juego, distorsiones que van reduciéndose conforme va aumentando la edad. Curiosamente los resultados aparecen en dirección contraria a los obtenidos por Tang y Wu (2011) en muestra china también de población general, donde señalan que los jóvenes tienen menos distorsiones que los adultos. Pero estas diferencias en función de la edad no son resultados muy habituales, como señalan Xian et al., (2008). Por lo demás no puede apreciarse una tendencia en el conjunto de las distorsiones. En resumen, la edad no parece tener mucha relevancia a la hora de diferenciar las distorsiones de las personas con respecto al juego.

Estado civil: Han aparecido diferencias significativas en dos de las distorsiones, ilusión de control y correlación ilusoria, en la primera solteros y casados puntúan más que separados y viudos, en la segunda lo contrario. Pero junto a oscilaciones un tanto azarosas en las distintas distorsiones, no es posible identificar una tendencia. Además las medias de las puntuaciones por grupos no se diferencian ni en una décima. En esta misma dirección el trabajo de Xian et al., (2008) también señala la escasa relación encontrada entre las distorsiones y el estado civil. En resumen el estado civil parece tener escasa capacidad para diferenciar las distorsiones de las personas con respecto al juego.

Nivel de estudios: Aparecen diferencias significativas en las 6 distorsiones y también en la puntuación media. La tendencia es clara y se repite en todas las distorsiones, conforme aumenta el nivel de estudios disminuye el grado de acuerdo con las distorsiones. No obstante las diferencias mayores aparecen en la distorsión correlación ilusoria. En general las diferencias más sistemáticas son las que aparecen entre los que tienen estudios primarios y los demás, presentando los primeros un mayor acuerdo con las distorsiones. También se destaca que los universitarios puntúan menos en todas las distorsiones. Es

lógico esperar una cierta diferencia en la presencia de cogniciones irracionales en función del nivel educativo, en algún trabajo, como el de Xian, et al. (2008), no se han encontrado estas diferencias, pues se supone que a mayor nivel educativo se conocerá mejor el concepto de azar y sus implicaciones, aunque esto no suponga que se juegue menos (Williams y Connolly, 2006). En resumen parece que el nivel de estudios sí es capaz de diferenciar la presencia de distorsiones y de manera general, a más estudios menos distorsiones.

Situación laboral: Aparece una diferencia significativa al 0.01, correlación ilusoria, y dos más si se considera el 0.05, ilusión de control y predicción de los resultados. Pero no es posible establecer una tendencia. En cada una de estas distorsiones aparecen oscilaciones entre los grupos, sin que sea evidente una explicación. Quizá lo único que puede señalarse es que los estudiantes parecen puntuar algo más con relativa frecuencia, pero no en todos los casos. Las diferencias en las puntuaciones promedio no llegan a superar una décima. En resumen el estado civil parece tener escasa capacidad para diferenciar las distorsiones de las personas con respecto al juego.

Profesión: Solo aparece una diferencia significativa en las distorsiones cognitivas en función de la profesión y a un nivel de significación del 0.05% (evaluación sesgada de resultados). El único dato claro, dado que no se puede identificar una tendencia, es que los agricultores son los que puntúan más alto en todas las distorsiones. Dado que ya se ha visto como los agricultores eran los que más jugaban y más problemas de juego presentaban, los datos parecen apuntar esta relación entre problemas de juego y presencia de distorsiones. Por el contrario, los empresarios que también jugaban mucho, pero tenían pocos problemas, son los que presentan el valor promedio más bajo de distorsiones. Esto podría significar que es más importante la presencia de distorsiones que cuanto se juegue. Pero aun con estas consideraciones, que no apoyan la importancia de las profesiones sino la de la presencia de distorsiones, parece que en resumen la profesión tiene escasa capacidad para diferenciar la presencia de distorsiones.

Nivel de ingresos personales: aparecen diferencias significativas en dos distorsiones: ilusión de control y correlación ilusoria, así como en las puntuaciones promedio (ésta última solo al 0.05%). En ninguna de las dos distorsiones señaladas se puede establecer una tendencia, sino diferencias específicas entre grupos concretos, que suelen implicar al grupo de ingresos inferiores a 600€, el grupo que puntúa más alto en todas las distorsiones si se exceptúa al grupo de más de 4.000€ por su escaso número de personas. Ciertamente que en la mayor parte de los trabajos se señala una mayor frecuencia de juego y cantidad de dinero jugado en función del nivel de ingresos, pero esto no se refleja en la presencia de

distorsiones. En resumen el nivel de ingresos personales parece tener escasa capacidad para diferenciar las distorsiones de las personas con respecto al juego.

Nivel de ingresos de la unidad familiar: aparecen diferencias significativas en tres distorsiones: correlación ilusoria, predicción de resultados y creencia en la suerte así como en las puntuaciones promedio (ésta última solo al 0.05%). En la predicción de resultados y creencia en la suerte se constata una mayor puntuación conforme disminuyen los ingresos de la unidad familiar. En la correlación ilusoria esta tendencia queda menos clara. En las medias de la puntuaciones solo parece claro que los 2 grupos con menores ingresos presentan las puntuaciones más altas, y con ellos se establecen algunas las diferencias significas esporádicas. En resumen el nivel de ingresos de la unidad familiar tampoco parece tener capacidad para diferenciar las distorsiones de las personas con respecto al juego.

En resumen respecto a las variables sociodemográficas, en líneas generales muestran una escasa capacidad para diferenciar la presencia de distorsiones cognitivas relacionadas con el juego en las personas, con la excepción del nivel de estudios. Con respecto a esta variable la relación es clara y constante, conforme aumenta el nivel de estudios las personas presentan menores valores en distorsiones cognitivas. En el resto de las variables aparecen algunas diferencias significativas entre los grupos de forma esporádica, pero no parecen tener mucha capacidad para explicar los resultados. Las distorsiones en las que las variables sociodemográficas permiten identificar más diferencias significativas son ilusión de control (6) y correlación ilusoria (6). Así pues, escaso valor de las variables sociodemográficas salvo nivel de estudios. Parece que la formación si afecta a la creencia en distorsiones cognitivas, reduciéndolas conforme aumenta el nivel educativo.

8.5.2 Distorsiones por tipo de jugador.

Lo primero que llama la atención es que el tipo de jugadores permite establecer diferencias significativas en las distorsiones cognitivas y en la media de las puntuaciones y en todos los caso al.001, lo que habla de la importancia de este factor.

Asimismo aparece con claridad la tendencia a que conforme se avanza a lo largo de los grupos, en función de mayores problemas de juego, aparece un mayor acuerdo con las distorsiones sobre el juego. Resultados similares se han encontrado un múltiples trabajos, entre ellos Ladouceur y Walker (1996); Toneatto (1999) Gaboury et al. (1988); Coulombe et al. (1992), Griffiths (1993b) Carroll y Huxley (1994), Joukhador et al. (2002) Mañoso, Labrador y Fernández-Alba (2004), Tang y Wu (2012) Michalczuk, Bowden-Jones, Verdejo-Garcia y Clark (2011) Tang y Wu (2012). Goodie y Fortune, (2013). También, se han

encontrados resultados en la misma dirección en el trabajo de Xian et al. (2008), con gemelos, después de haber controlado variables psiquiátricas, genéticas y ambientales.

En el presente trabajo la tendencia de las puntuaciones medias (total) de las distorsiones son descriptivas y clarificadoras: No jugador 1.63; Jugador bajo riesgo 1.88; Jugador en riesgo 2.03; jugador problema 2.35 y jugador patológico 2.58. Destaca tanto el orden creciente constante, como la magnitud de las diferencias. Frente a las diferencias que se veían en algunos casos en relación con las variables sociodemográficas que no superaban una décima, aquí las diferencias son mucho más elevadas, 9,5 décimas en las puntuaciones promedio (total), pero en algunas distorsiones las diferencias son mayores (11,5 décimas en evaluación sesgada de los resultados, incluso 13.1 en correlación ilusoria). No cabe ninguna duda, el tipo de jugador aparece muy claramente asociado a la presencia de distorsiones cognitivas.

En líneas generales, al considerar todas las distorsiones, se puede señalar una cierta dinámica en la progresión: el cambio más importante en las puntuaciones se observa al pasar de no jugadores a jugadores de bajo riesgo. Las puntuaciones de jugador de bajo riesgo y jugador de riesgo son las más próximas entre grupos, luego de nuevo aparecen saltos importantes para pasar a jugador problema y jugador patológico.

Es interesante también analizar las diferencias entre los grupos de jugador problema y patológico. La diferencia en el promedio (total) de las distorsiones es considerable (2,5 décimas), pero esto puede ocultar la información que aportan las distorsiones tomadas individualmente. Así en un par de distorsiones las diferencias entre estos jugadores problema y patológicos son elevadas (evaluación sesgada -4.4 décimas-; correlación ilusoria -5,8 décimas-), en otras es reducida, por debajo de 1 décima (ilusión de control 1.0 décima; suerte 1,7 décimas) y en otros casos las puntuaciones están por debajo o a la par (Azar autocorrectivo -0.1 décima; Predicción -0.2 décimas-). De acuerdo con esto no todas las distorsiones tendrían el mismo valor para el desarrollo de problemas de juego, las que más diferencias presentan serían las más importantes. Pero quizá en este sentido sea más interesante ver en qué distorsiones se diferencian más las puntuaciones de los jugadores de bajo riesgo con los jugadores problema y patológicos. En la siguiente tabla se incluyen estas diferencias en décimas.

Con estos datos cuatro de las distorsiones parecen adquirir especial relevancia: Correlación ilusoria, Evaluación sesgada de los resultados, Ilusión de control y predicción de resultados, pues son las que señalan las principales diferencias entre los que juegan y no tienen problema y los que juegan y sí los tienen. Estos resultados son próximos a los obtenidos por Mañoso, Labrador y Fernández-Alba (2004) y Labrador (2010) donde señalan

	<i>J. Bajo riesgo vs. J. Problema</i>	<i>J. Bajo riesgo vs. J. Patológico</i>	<i>J. Problema vs J. Patológico</i>
Ilusión de control	6.0	7.0	0.1
Evaluación sesgada de los resultados	4.6	9.0	4.4
Correlación ilusoria	3.2	9.0	5.8
Azar como proceso autocorrectivo	4.9	4.8	-0.1
Predicción de resultados	6.7	6.5	-0.2
Suerte responsable de los resultados	2.6	4.3	1.7
Total N=2495	4.7	7.0	2.3

que los sesgos predominantes en los jugadores patológicos eran predicción de resultados y consideración del azar como proceso autocorrectivo, además de personificación de la máquina. Las dos restantes, aún siendo también importantes, pues aparecen también diferencias significativas y de considerable cuantía, serían menos relevantes.

Sería de considerar la importancia que tienen no solo las diferencias entre los grupos de jugadores con y sin problema, también las existentes entre los jugadores problema y los patológicos, y el valor de que haya diferencias entre ellos o no, además de sus diferencias con los jugadores sin problema. Quizá puedan señalar distorsiones esencialmente relevantes para pasar a ser jugador patológico. En ese sentido las distorsiones correlación ilusoria y evaluación sesgada de los resultados han resultado las más importantes.

El análisis individualizado de las distorsiones además de confirmar estas ideas puede servir para identificar información adicional, por lo que se indica a continuación.

Ilusión de control: Los resultados encontrados son similares a los de Myrseth, Brunborg y Eidem (2010), los no jugadores se diferencian de todos, los jugadores problema y patológicos se diferencian de todos menos entre ellos.

Evaluación sesgada de los resultados: Los no jugadores se diferencian de todos los grupos. Los jugadores problema y patológicos se diferencian de todos menos entre ellos.

Correlación ilusoria: Los no jugadores se diferencian de todos, los jugadores sin riesgo de los con riesgo y patológicos.

Azar como proceso autocorrectivo: Los no jugadores se diferencian de casi todos, los jugadores problema y patológicos se diferencian de todos menos entre ellos.

Predicción de resultados: Los no jugadores se diferencian de casi todos, los jugadores problema y patológicos se diferencian de todos menos entre ellos.

Suerte como responsable de los resultados: Los no jugadores se diferencian de todos, siempre con las menores puntuaciones Los jugadores sin riesgo se diferencian de los patológicos

Aunque no en todos los casos se da, lo que caracteriza a todas las distorsiones consideradas individualmente es la siguiente dinámica: Los no jugadores se diferencian de todos, los jugadores problema y patológicos se diferencian de todos pero habitualmente no entre ellos. A partir de estos datos se puede considerar que lo que mejor describe la realidad sería considerar tres grupos de jugadores en función de las distorsiones cognitivas: en uno estarían los no jugadores, en otro estarían juntos jugadores patológicos y problema, y en el tercero los restantes: jugadores de bajo riesgo y jugadores en riesgo. Es decir, la asociación más adecuada según las distorsiones sería la de los jugadores de bajo riesgo con los jugadores en riesgo, no con los no jugadores. ¿Quizá esto quiera decir que las personas que tienen claro el papel del azar en los juego esto les lleve a no jugar?. Dada la forma de obtener los datos esto solo puede ser una hipótesis, pero puede ser interesante investigarla. En realidad está próxima a la propuesta de tratamiento cognitivo de Ladouceur, uno de cuyos aspectos centrales es que el jugador entienda y aplique el concepto de azar, una vez hecho el jugador tendrá poco interés en jugar.

El análisis correlacional con el NODS y NODS-clip, también aporta información significativa. Así el NODS-clip presenta correlaciones significativas con todas las distorsiones y también con la media de las puntuaciones. No obstante las correlaciones son relativamente bajas, variando desde 0.086 con la suerte como responsable de los resultados, hasta 0.136 con la correlación ilusoria. La media de las puntuaciones obtiene valores incluso superiores 0.176. Las correlaciones con el NODS- último año, son mucho más elevadas, pues oscilan entre 0.101 (evaluación sesgada) hasta 0.422 (suerte), pero ninguna es significativa, en parte probablemente por el escaso número de personas en esta categoría. Finalmente el NODS- toda la vida, presenta diferencias significativas en cuatro de las distorsiones y con valores elevados, pues van desde 0.479 (evaluación sesgada de resultados) hasta 0.218 (ilusión de control), con

valores intermedios para Azar autocorrectivo (0.275) y Predicción de resultados (0.393), resultados que apoyan los previamente obtenidos por Jefferson y Nicki (2003).

Es lógico que las correlaciones más elevadas y significativas se obtengan con las puntuaciones en el NODS-toda la vida, pues los datos de los jugadores presentados hacen referencia a la prevalencia vital. Pero es de esperar que si dispusiéramos de datos de prevalencia anual las correlaciones con el NODS-ultimo año serían superiores y probablemente más orientativas sobre el estado actual del jugador con respecto a sus creencias.

En resumen las distorsiones cognitivas se ha mostrado una variable con una gran capacidad para diferenciar entre los distintos tipos de jugadores.

8.5.3 Distorsiones por Tipos de juego.

Lo primero que destaca es que las diferencias en las puntuaciones de las distorsiones entre los que juegan y los que no juegan en prácticamente todos los casos son significativas. Y en todos los casos sin excepción las puntuaciones de los que juegan son superiores a las de los que no juegan. Incluso en juegos en los que los números de jugadores son reducidos (p.ej: Videojuegos 19; Otras apuestas 29) aparecen diferencias significativas para 3 ó 4 distorsiones respectivamente. Es evidente, los jugadores presentan más distorsiones que los no jugadores con independencia del juego específico al que se juegue.

Este resultado ya era conocido a partir de los análisis del capítulo anterior, parece que es el ser o no jugador, no el tipo de juego al que juegue, el que establece la diferencia. Ciertamente que no en todos los juegos las diferencias son significativas para todas las distorsiones, pero son casos esporádicos o puede explicarse a partir del reducido tamaño de la muestra de jugadores.

Se pueden considerar las puntuaciones diferenciales entre jugadores y no jugadores en cada juego, en el supuesto de que cuanto mayores sean las diferencias mejor servirá el juego para discriminar. Las puntuaciones diferenciales más elevadas están en el juego de "Casas de apuestas", con un valor promedio de .52, seguido por los juegos de casino con .43, los dos considerados juegos en los que el jugador tiene un papel activo. Los juegos que menos diferencias presentan son la Primitiva (.09) y el Cupón (.15). Parece lógico esperar que las puntuaciones menores en distorsiones cognitivas aparezcan en las loterías, en consecuencia también las menores puntuaciones diferenciales. También parece lógico que juegos como las máquinas recreativas (.33) o los casinos (.43) presenten puntuaciones diferenciales más elevadas, señalando que probablemente los jugadores de estos juegos

presentan mayores distorsiones cognitivas, resultado apoyado por Langer (1975), Toneatto (1997) y Myrseth, Brunborg y Eidem (2010), que señalan mayores niveles de distorsiones cognitivas en jugadores de juegos de estrategia al compararlos con jugadores de juegos de puro azar. Pero en el caso de las puntuaciones diferenciales tan altas en apuestas deportivas no queda claro si lo que refleja son las distorsiones estudiadas o el hecho de jugar a un juego, en los momentos de la encuesta, no muy frecuente en nuestro país.

Intentando resumir estas ideas parece que las diferencias en las distorsiones, entre los jugadores y no jugadores en los distintos juegos son dispares, pudiendo estar reflejando cuanto se apartan del valor de referencia que en este caso se considera el de las personas que no juegan a ese juego. Por otro lado hay que tener en cuenta que el que figura como, por ejemplo, “no jugador de bingo”, puede figurar como “jugador” en muchos otros juegos, de ahí la importancia de la referencia a un valor específico por juego. También es verdad que el que es “jugador de bingo”, puede también ser jugador de otros juegos. En ese sentido es probable que un jugador de Primitiva o cupón juegue sólo a ese juego, pero un jugador de casino o de casas de apuesta es lógico que juegue a más juegos, aunque sólo sea por razones como la menor accesibilidad de estos juegos. Si esto es así se estaría midiendo más bien las diferencias entre jugadores que juegan a varios (¿muchos?) juegos, entre ellos las casas de apuesta o casino, y los no jugadores a un juego específico.

Para solucionar esta cuestión se decidió considerar a los jugadores agrupados por categorías de tipo de juego (SELAE, ONCE y OTROS JUEGOS), hacerlo con cada juego sería demasiado largo y podría resultar menos significativo, y analizar la presencia de distorsiones en esas condiciones. Dado que en la casilla 7 (juega ONCE y OTROS juegos el número de casos es inferior a 10 (7), parece más adecuado no considerar estos datos. De acuerdo con esto los resultados señalan: primero un efecto en función de la categoría de juego: los que juegan solo a la SELAE presentan puntuaciones menores que los que juegan solo a la ONCE y estos que los que juegan solo a OTROS juegos. Es decir, se puede distinguir el nivel de acuerdo con las distorsiones según el tipo de juego (agrupados por operadores). Luego un efecto de acumulación, conforme aumenta el número de juegos a los que se juega las puntuaciones son más elevadas. Algo esperable al considerar el número de juegos en los que se participa como una variable de implicación en el juego.

En resumen pues, parece que los juegos tienen un cierto valor para identificar diferencias en las distorsiones, pero su valor no es muy importante y depende tanto del tipo de juego, como del número de éstos a los que se juega.

8.5.4 Implicación en el juego.

Tiempo empleado en jugar. La variable tiempo de juego permite identificar diferencias significativas entre los jugadores en todas las distorsiones cognitivas y en todos los casos con valores de al menos .001. Además puede identificarse una tendencia a aumentar las puntuaciones en las distorsiones conforme se aumenta el número de horas de juego, a excepción del último grupo (más de 10 horas a la semana). No obstante dado que este grupo está formado solo por el 0.7% de la muestra, parece más adecuado no tenerlo en cuenta. Si se hace esto la tendencia es perfecta: los jugadores del grupo de menos de 1 horas por semana, presentan puntuaciones inferiores en todas las distorsiones que los del grupo de 1-5 horas, y estos a su vez lo mismo con respecto a los del grupo de juego de 5-10 horas. Las diferencias por grupos están siempre entre el grupo de menos de 1 horas y el resto de los grupos, más alguna diferencia esporádica entre el grupo de 1-5 horas y el de 5-10 horas. Las diferencias entre los grupos son considerables con diferencias promedio entre el grupo de menos de 1 horas y el de 5-10 horas de 5.5 décimas.

Percepción del tiempo dedicado a jugar. Esta variable solo permite identificar diferencias en una de las distorsiones (suerte como responsable de los resultados), y, si se consideran niveles de significación del .05%, en el promedio de las distorsiones. Pero no se puede señalar ninguna tendencia, lo que aparecen son oscilaciones entre los distintos grupos que difieren en cada distorsión. Parece, como ya se vio anteriormente, que la percepción del tiempo gastado, o la categorización de este en poco, regular, mucho y excesivo, borran las diferencias claramente identificadas al considerar el número de horas de juego de forma directa. Curiosamente son las personas que consideran excesivo su tiempo de juego los que presentan valores más bajos en todas las distorsiones cognitivas. Quizá la percepción de que el tiempo dedicado al juego es excesivo tiene que ver con un menor nivel de cogniciones que permite identificar cualquier tiempo como excesivo con cierta independencia del número de horas. Pero esto es solo una hipótesis que no se puede apoyar en los presentes resultados. En resumen pues, esta variable no parece capaz de diferenciar la presencia de distorsiones.

Promedio de gasto en el último mes: Lo mismo que en el caso del tiempo dedicado, el gasto económico dedicado al juego señala diferencias estadísticamente significativas en todas las distorsiones y al nivel del .01%. La tendencia mostrada es asimismo clara, a mayor gasto mensual mayores puntuaciones en las distorsiones cognitivas, como resumen adecuadamente los promedios de las distorsiones. Es verdad que esta tendencia presenta alguna oscilación, pero tiene una gran consistencia. La mayor parte de las diferencias significativas implican al grupo de menor gasto (0-29€). El grupo de más de 600€ es mejor

no considerarlo dado el escaso número de componentes.

Las diferencias entre los grupos en cada variable puede oscilar mucho, en algunos casos llega hasta 12,1 décimas –correlación ilusoria-, en otros a 0.5, -también en correlación ilusoria. Si se consideran las diferencias máximas en cada una de las distorsiones, lo que podría señalar su capacidad para discriminar entre los jugadores, las distorsiones 1 (ilusión de control- 11.9 decimas) y la 3 (correlación ilusoria – 12.3 décimas), son las que alcanzan mayores valores, seguidas por la distorsión 5 (predicción de resultados- 8.0 décimas). Las otras tres presentan diferencias bastante más reducidas (Azar autocorrectivo -4.2 décimas; Evaluación sesgada de los resultados -4.0 décimas y suerte - 3.7 décimas). Nuevamente aparecen como más relevantes las distorsiones ilusión de control, correlación ilusoria y predicciones.

Promedio gastado al mes en el último año: Los resultados son bastante similares a los de la variable anterior. Se identifican diferencias estadísticamente significativas en todas las distorsiones y al nivel del .01%. Parece que al recordar el gasto del último año y promediarlo se redondean un tanto las cantidades. Pero la realidad es que ambos tipos de valores presentan resultados muy próximos, valga pues con lo indicado en la variable anterior.

Percepción del gasto en el juego: esta variable identifica tres diferencias significativas entre las puntuaciones en las distorsiones (ilusión de control, correlación ilusoria y suerte), pero ninguna al .001%. No obstante, en ninguna de ellas se puede apreciar una tendencia, ni siquiera que el grupo que considera que su gasto es Poco presenta los menores valores, o el grupo de Excesivo los máximos. Hay una fluctuación constante y diferente en los distintos grupos para cada una de las distorsiones. En resumen pues, lo mismo que se señalaba para la percepción del tiempo de juego, esta variable no parece capaz de diferenciar la presencia de distorsiones.

Jugar sólo o acompañado. Los resultados señalan que el jugar sólo o en compañía permite identificar diferencias significativas en las distorsiones: evaluación sesgada de los resultados, azar como proceso autocorrectivo, predicción de resultados y para el sumatorio total, pero ninguna al .01. La única tendencia a resaltar sería que el grupo que juega acompañado por una persona es el que presenta mayores puntuaciones en las distorsiones. Las diferencias aparecen entre jugar solo y acompañado de una persona. Por otro lado las diferencias entre los grupos en cada distorsión son reducidas, oscilando entre 1.4 décimas (predicción de resultados), 1.3 décimas (ilusión de control y azar autocorrectivo), 1.2 décimas (evaluación sesgada de los resultados); 1.1 décimas (correlación ilusoria) y 0.5 décimas (suerte). Como ya sucedía con las consideraciones sobre el juego, no parece que

tampoco en el tema de las distorsiones esta variable sea capaz de diferenciar entre los jugadores.

En resumen pues para el grado de implicación en el juego, dos variables se consideran con capacidad interesante para identificar diferencias: la cantidad de tiempo y de dinero dedicado al juego, en este segundo caso da casi igual si el gasto del último mes o el promedio al mes del último año. Las demás no parecen mostrar una capacidad relevante para hacerlo. Recordar que también se podría considerar en implicación el número juegos a los que se juega, y en ese caso los resultados aparecen también en la misma dirección, a mayor número de juegos más distorsiones.

8.5.5 Análisis correlacional de las distorsiones cognitivas sobre el juego.

Como se ha señalado las correlaciones entre todas las distorsiones presentan valores significativos en todos los casos y bastante elevados. En concreto todas ellas presentan valores por encima de .595. Es más, si se considera como diferente la distorsión referida a la suerte, entonces las correlaciones de las distorsiones con el promedio de éstas no bajan de 0.666. Esto señala que las distorsiones no aparecen de forma aislada sino que suelen venir asociadas, y que lo lógico es tratar de investigar la presencia de todas ellas en los jugadores, no solo de algunas.

Al considerar las relaciones entre las distintas distorsiones si aparecen algunas más asociadas entre sí. En primer lugar la distorsión referida a la suerte como responsable de los resultados es la que presenta en conjunto las correlaciones más bajas con el resto de las distorsiones. Varias razones puede explicar esta situación. Por un lado es la única distorsión que no se enuncia directamente asociada al juego, pues una de las cuestiones a través de las cuales se evalúa, "Creer en la suerte es una tontería, la suerte no existe", a diferencia de las demás, supone una afirmación general y no necesariamente relacionada con el juego. También las puntuaciones medias tan elevadas en esta distorsión en comparación con las demás que ponen de relieve una creencia muy mayoritaria al respecto y en consecuencia quizá limitan las posibilidades de discriminación.

En lo referente a los valores más bajos entre distorsiones está la correlación entre el azar como proceso autocorrectivo y la correlación ilusoria. Llama la atención en especial que la correlación ilusoria no alcance valores más elevados, en especial con la de azar autocorrectivo (0.341) que en parte es otra forma de correlación ilusoria. Pero parece que están midiendo realidades no tan próximas. Por el contrario el azar como proceso autocorrectivo parece asociarse mejor con predicción de resultados (0.479).

Las tres que presentan correlaciones más elevadas con el total y asimismo correlaciones más elevadas con el resto de las distorsiones son Ilusión de control, Evaluación sesgada de los resultados y Predicción de los resultados. También son las que habitualmente mejor han permitido distinguir a los jugadores. Llama la atención que las correlaciones entre estas tres sean sistemáticamente tan elevadas (0.488; 0.510 y 0.601), lo que viene a confirmar lo indicado de que las distorsiones "no vienen solas", y tanto más cuanto más relevantes sean.

En resumen las distorsiones cognitivas parecen tener una capacidad muy importante para distinguir a los jugadores en función del nivel de problemas de juego, y se ha tratado de buscar cuales de estas distorsiones eran más relevantes, quizá estos datos apunten en la dirección de no preocuparse tanto de cuál es la distorsión más relevante sino cuál es el monto total de distorsiones que tiene la persona, dado que los resultados han puesto de relieve correlaciones tan elevadas entre las distintas distorsiones.

Estos resultados también señalan directrices de cara a la intervención, aconsejando que la evaluación se dirija a identificar todas las posibles distorsiones, y lo mismo se puede decir con respecto a la modificación de éstas durante el tratamiento o su prevención.

8.6 CORRELACIÓN ENTRE LAS ACTITUDES/CONSIDERACIONES SOBRE EL JUEGO Y DISTORSIONES COGNITIVAS.

Lo primero que llama la atención es el elevado número de correlaciones significativas aunque la mayoría de ellas son bastante bajas. Si exceptuamos las correlaciones con el promedio de las distorsiones de las que aparecen 2 por encima de 0.30, no hay ninguna que llegue a 0.28. Es más, salvo en el caso de las dos consideraciones más claramente positivas (jugar como diversión y como forma de ganar dinero), ninguna llega a 0.20. En total, de 49 correlaciones, 2 están por encima de 0.3; 11 por encima de 0.2; 13 por encima de 0.10 y 23 no llegan ni a 0.1.

Estos datos ponen de relieve una cierta independencia entre las distorsiones y las consideraciones sobre el juego, lo que señala que están midiendo realidades una tanto diferentes, independencia un tanto más restringida en el caso de las dos consideraciones positivas (1 y 2) señaladas especialmente.

Es relevante el que las correlaciones más altas se den entre el promedio de las distorsiones y las tres consideraciones positivas, poniendo de relieve que las personas con más distorsiones son las que tienen una actitud más positiva frente al juego. Por otro lado el

que sean los promedios de todas las distorsiones viene a apoyar la consideración de que las distorsiones “no vienen solas”, y así lo más adecuado es considerar este valor promedio.

Por lo que hace referencia a las consideraciones negativas (4,5,6 y 7) las correlaciones que presentan con las distorsiones son bajas, solo 5 de las 28 posibles superan el 0.10. Curiosamente todas las correlaciones excepto dos de ellas (el juego como droga y el juego como enfermedad) son negativas con todas las distorsiones, así aunque los valores sean bajos la tendencia es constante, en contra de lo que sucede con el resto de las consideraciones. Las bajísimas correlaciones entre la consideración de la prohibición del juego con las distorsiones, señala una práctica independencia de esta opinión con respecto a la presencia de distorsiones.

Por lo que se refiere a las distorsiones, la de azar autocorrectivo es la que presenta valores correlacionales más bajos con las consideraciones, en especial con las negativas, pues ninguna llega a 0.1.

En resumen, la tabla señala una relativa independencia entre las distorsiones y las consideraciones, quizá algo restringida en el caso de las dos primeras consideraciones positivas. Parece pues que se están considerando realidades algo diferentes, y dado que ambas han mostrado su capacidad para distinguir a los jugadores en función de sus problemas de juego, parece interesante considerar ambas. No obstante sería interesante sistematizar y precisar más esta parte de actitudes o consideraciones, menos organizada a lo largo de la literatura que la parte de distorsiones.

CAPITULO 9. CONCLUSIONES

9.1 CONTRASTE DE HIPÓTESIS

Se procede a validar o refutar las hipótesis anteriormente planteadas y reflejar las conclusiones obtenidas:

- Para la Hipótesis 1.- *Respecto al tipo de jugadores, divididos en (1) no jugadores, (2) jugadores sin problemas, (3) jugadores en riesgo, (4) jugadores problema y (5) jugadores patológicos.*

✓ Hipótesis 1.1. Los hombres presentarán más problemas de juego que las mujeres, es decir más jugadores problemas (4) y patológicos (5). Se confirma la hipótesis. El porcentaje de hombres jugadores problemas es superior al de las mujeres (1.2% vs 0.7%), y también el de jugadores patológicos 2.1% vs. 0.2%).

✓ Hipótesis 1.2. Conforme disminuye el nivel de estudios aumentarán los problemas de juego, es decir más jugadores problemas (4) y patológicos (5). Se confirma la hipótesis. Los porcentajes más elevados en jugadores problema y patológicos se encuentran entre los que tienen sólo estudios primarios y secundarios y los más bajos entre los que tienen estudios universitarios y formación profesional.

✓ Hipótesis 1.3. No aparecerán diferencias en la frecuencia de los problemas de juego, es decir jugadores problemas (4) y patológicos (5), en función de las demás variables sociodemográficas: edad, estado civil, situación laboral, profesión, ingresos personales o familiares. Se rechaza la hipótesis. Aparecen diferencias en función de la edad, estado civil; situación laboral, y nivel de ingresos.

✓ Hipótesis 1.4 Los problemas de juegos (tipo de jugador 1 al 5) serán diferentes en función del tipo de juego al que se juegue. Se confirma la hipótesis. No existe ningún caso que reconozca tener problema solo con juegos de la SELAE o la ONCE, todos los jugadores patológicos han tenido problemas con los denominados OTROS juegos.

✓ Hipótesis 1.5. Conforme aumenten los problemas de juego, aumentarán las actitudes positivas respecto al juego. Se confirma la hipótesis.

✓ Hipótesis 1.6. Conforme aumenten los problemas de juego (tipo de jugador 1 al 5), las actitudes negativas respecto al juego disminuirán. Se confirma la hipótesis.

✓ Hipótesis 1.7.- Conforme aumenten los problemas de juego (tipo de jugador 1 al 5), las distorsiones cognitivas sobre el juego aumentarán. Se confirma la hipótesis.

✓ Hipótesis 1.8. Conforme aumenten los problemas de juego (tipo de jugador 1 al 5), aumentará la implicación en el juego. Se confirma la hipótesis.

• *Para la Hipótesis 2.- Respecto a las actitudes sobre el juego, divididas en positivas y negativas*

✓ Hipótesis 2.1. Los hombres presentarán más actitudes positivas y menos negativas respecto al juego que las mujeres. Se confirma la hipótesis.

x Hipótesis 2.2. No aparecerán diferencias en las actitudes, positivas y negativas, en función de las demás variables sociodemográficas: edad, estado civil, nivel de estudios, situación laboral, profesión, ingresos personales o familiares. Se rechaza la hipótesis. Aparecen diferencias en función de la edad, nivel de estudios y situación laboral.

✓ Hipótesis 2.3 Las actitudes sobre el juego, positivas y negativas, serán diferentes en función del tipo de juego al que se juegue. Se confirma parcialmente la hipótesis. Independientemente del juego al que se juegue, los jugadores consideran de forma más positiva y menos negativa el juego que los no jugadores.

✓ Hipótesis 2.4. Conforme aumente la implicación en el juego aumentarán las actitudes positivas respecto al juego y disminuirán las negativas. Se confirma la hipótesis.

✓ Hipótesis 2.5.- Conforme aumenten las distorsiones sobre el juego aumentarán las actitudes positivas respecto al juego y disminuirán las negativas. Se confirma la hipótesis.

• *Para la Hipótesis 3.- Respecto a las distorsiones o sesgos cognitivos sobre el juego*

✓ Hipótesis 3.1. Los hombres presentarán más sesgos cognitivos sobre el juego que las mujeres. Se confirma parcialmente la hipótesis. Puntúan más en todos los sesgos (menos en correlación ilusoria), de manera significativa en ilusión de control.

x Hipótesis 3.2. No aparecerán diferencias en los sesgos cognitivos en función de las demás variables sociodemográficas: edad, estado civil, nivel de estudios, situación laboral, profesión, ingresos personales o familiares. Se rechaza la hipótesis. Aparecen diferencias significativas en función del nivel de estudios.

✓ Hipótesis 3.3. Las distorsiones cognitivas sobre el juego serán diferentes en función del tipo de juego al que se juegue. Se confirma la hipótesis. Primero, aquellos que juegan a todos los juegos (SELAE, ONCE y OTROS) puntúan significativamente más que el resto de jugadores y no jugadores. Segundo, aparecen mayores diferencias entre jugadores

y no jugadores en casas de apuestas y casino y menos diferencias en la primitiva y el cupón.

✓ Hipótesis 3.4. Conforme aumente la implicación en el juego aumentarán las distorsiones cognitivas sobre el juego. Se confirma la hipótesis.

HIPÓTESIS PROPUESTAS	CONFIRMACIÓN
Respecto al tipo de jugadores, divididos en (1) no jugadores, (2) jugadores sin problemas, (3) jugadores en riesgo, (4) jugadores problema y (5) jugadores patológicos.	
1.1. Los hombres presentarán más problemas de juego que las mujeres, es decir más jugadores problemas (4) y patológicos (5)	SI
1.2. Conforme disminuye el nivel de estudios aumentarán los problemas de juego, es decir más jugadores problemas (4) y patológicos (5).	SI
1.3. No aparecerán diferencias en la frecuencia de los problemas de juego, es decir jugadores problemas (4) y patológicos (5), en función de las demás variables sociodemográficas: edad, estado civil, situación laboral, profesión, ingresos personales o familiares.	NO
1.4 Los problemas de juegos (tipo de jugador 1 al 5) serán diferentes en función del tipo de juego al que se juegue. Se confirma la hipótesis.	SI
1.5. Conforme aumenten los problemas de juego, aumentarán las actitudes positivas respecto al juego. Se confirma la hipótesis.	SI
1.6. Conforme aumenten los problemas de juego (tipo de jugador 1 al 5), las actitudes negativas respecto al juego disminuirán. Se confirma la hipótesis.	SI
1.7.- Conforme aumenten los problemas de juego (tipo de jugador 1 al 5), las distorsiones cognitivas sobre el juego aumentarán. Se confirma la hipótesis.	SI
1.8. Conforme aumenten los problemas de juego (tipo de jugador 1 al 5), aumentará la implicación en el juego. Se confirma la hipótesis	SI

Hipótesis 2.- Respecto a las actitudes sobre el juego, divididas en positivas y negativas	
2.1. Los hombres presentarán más actitudes positivas y menos negativas respecto al juego que las mujeres.	SI
2.2. No aparecerán diferencias en las actitudes, positivas y negativas, en función de las demás variables sociodemográficas: edad, estado civil, nivel de estudios, situación laboral, profesión, ingresos personales o familiares	NO
2.3 Las actitudes sobre el juego, positivas y negativas, serán diferentes en función del tipo de juego al que se juegue.	PARCIAL
2.4. Conforme aumente la implicación en el juego aumentarán las actitudes positivas respecto al juego y disminuirán las negativas	SI
2.5.- Conforme aumenten las distorsiones sobre el juego aumentarán las actitudes positivas respecto al juego y disminuirán las negativas	SI
Hipótesis 3.- Respecto a las distorsiones o sesgos cognitivos sobre el juego	
3.1. Los hombres presentarán más sesgos	PARCIAL
3.2. No aparecerán diferencias en los sesgos cognitivos en función de las demás variables sociodemográficas: edad, estado civil, nivel de estudios, situación laboral, profesión, ingresos personales o familiares	NO
3.3 Las distorsiones cognitivas sobre el juego serán diferentes en función del tipo de juego al que se juegue	SI
3.4. Conforme aumente la implicación en el juego aumentarán las distorsiones cognitivas sobre el juego	SI

9.3 CONCLUSIONES ADICIONALES

Dado que el estudio en parte era exploratorio no ha sido posible recoger en las hipótesis algunos de los aspectos relevantes obtenidos, por lo que se incluyen a continuación:

-Se ha obtenido información sobre el juego y los aspectos cognitivos relacionados con él en una muestra amplia y representativa de la población española (2013).

-El 100% de los participantes reconoce haber jugado alguna vez, solo un 4.3% por

Internet.

- Los promedios de gasto de tiempo y dinero tienden a ser medios-bajos en comparación con países de nuestro entorno.

- Un 1.1% han sido detectados como jugadores patológicos y un 1% como jugadores problema.

- Algunas variables sociodemográficas parecen tener cierta relevancia en relación con los problemas de juego, en especial el género y el nivel de estudios.

- Los tipos de juego también parecen señalar diferencias entre los jugadores. Todos los jugadores reconocen más problemas con los juegos incluidos en la categoría OTROS JUEGOS. Ningún jugador problema o patológico señala tener problemas jugando solo con juegos distintos a los de OTROS JUEGOS.

- Los jugadores con problemas de juego se diferencian de los jugadores sin problemas en que juegan a más juegos, más tiempo y dinero, y más a OTROS JUEGOS (en especial juegos considerados más problemáticos: máquinas recreativas, cartas y casino).

- El nivel de implicación en el juego muestra una alta asociación con la presencia de problemas de juego.

- Se constata la asociación de aspectos cognitivos con la presencia de problemas de juego, tanto las distorsiones, como las actitudes o consideraciones.

- Entre las actitudes ha destacado especialmente la relevancia de las actitudes positivas hacia el juego, algo menos las negativas, en relación con el tipo de jugador. Conforme aumentan los problemas de juego aparece un mayor acuerdo con actitudes positivas y menor con las negativas.

- Las actitudes no parecen estar relacionadas con las variables sociodemográficas, o la relación es muy débil.

- Los distintos tipos de juegos no parecen guardar relación con la presencia de actitudes. La diferencia relevante es ser o no jugador.

- La implicación en el juego (tiempo y dinero) sí ha sido relevante a la hora de establecer asociaciones con el presencia de actitudes, positivas y negativas.

- Las actitudes guardan una relación importante con las distorsiones en especial las actitudes positivas. A mayores distorsiones actitudes más positivas sobre el juego.

- Dada la importancia mostrada por las actitudes, se hace necesario un estudio y análisis más organizado y estructurado de éstas, así como instrumentos de medida más adecuados y validados.

- Las distorsiones cognitivas ha sido la variable que ha mostrado mayor capacidad

para discriminar el tipo de jugadores, mostrándose una tendencia constante y significativa a presentar mayores distorsiones cognitivas conforme se incrementaban los niveles de juego y problemas con el juego.

- Las variables sociodemográficas muestran escasa capacidad para discriminar la presencia de distorsiones cognitivas, salvo el nivel de estudios, que muestra una relación negativa clara y significativa.

- Las distorsiones cognitivas permiten diferenciar claramente el tipo de jugador, con un aumento constante en las distorsiones conforme se asciende por los grupos de jugadores en función de los problemas de juego (1-5)

- La capacidad del tipo de juego al que se juega para diferenciar las distorsiones es reducida y depende tanto del tipo de juego como del número de estos a los que juega. Por el contrario la implicación en el juego si muestra una capacidad interesante para identificar diferencias en las actitudes.

- Las diferencias más importantes en aspectos cognitivos, tanto actitudes como distorsiones se da entre No jugadores y todos los tipos de jugadores.

- En función de los aspectos cognitivos se puede agrupar los jugadores en tres grupos: 1.- No jugadores; 2.- Jugadores de bajo riesgo y Jugadores en riesgo;

- 3. Jugadores problemas y patológicos.

En resumen, los aspectos cognitivos han mostrado una asociación importante con la presencia de problemas de juego en los jugadores a juegos de azar. Se deduce de esto la necesidad de considerarlos en las tareas de evaluación, tratamiento y seguimiento, así como en los programas de prevención. Aunque las distorsiones se han mostrado más relevantes, no deja de ser significativa la importancia de las actitudes en especial si se tiene en cuenta que quizá su evaluación ha sido menos adecuada. La implicación en el juego también se ha mostrado como un variable de relevancia en relación a los problemas de juego.

CAPITULO 10. LIMITACIONES DEL TRABAJO:

Entre las limitaciones, que pueden afectar a la generalización de los resultados se pueden señalar las siguientes:

-Tamaño de la muestra: Aunque se ha utilizado una muestra amplia de 3.000 participantes y representativa de la población española, el número de personas con problemas de juego es reducida, con 29 personas cumpliendo criterios de jugador problemas y 34 de jugador patológico. Se hace necesario disponer de muestras generales más amplias, o incrementar las su muestras de jugadores con problemas. Probablemente en breve se pueda disponer de la encuesta encargada por la DGOJ con una muestra de 8.000 personas, lo que permitirá afinar los datos aquí señalados.

-También es una limitación el que solo se conoce lo que las personas dicen, no realmente lo que hacen. Ciertamente es la forma en que se obtienen los datos en una encuesta, también que la recogida de información ha sido a pie de calle y no por teléfono o internet que implica limitaciones más importantes. Pero lógicamente hay la sospecha de que lo que una persona dice y lo que hace puede ser diferente, llamando la atención algunos resultados como el que sólo el 3,4% de los encuestados reconozcan jugar a máquinas recreativas. También que con el cribado realizado con el NODS-clip puedan haber escapado algunos jugadores patológicos o jugadores problema, pero lo que si es cierto es que todos los identificados como tales cumplen criterios según el NODS. Es decir, puede que no estén todos los que son, pero si son todos los que están.

-También hay limitaciones con respecto a la forma en que se han evaluado algunas de las variables, en especial las consideraciones o actitudes. Dado que es una variable que no se ha tenido muy en cuenta en los trabajos sobre juego patológico, no hay una sistematización o estructuración clara al respecto en la literatura. La idea de que podría ser importante llevó a generar algunas cuestiones al respecto, que luego se ha visto que tenía capacidad para discriminar la presencia de juegos y de problemas. Las diferencias que han aparecido en este trabajo probablemente hubieran sido más significativas si se hubiera hecho una propuesta más estructurada de actitudes positivas y negativas. En concreto la integración del enunciado 3 entre las actitudes positivas y la del enunciado 5 entre las negativas es cuestionable. Más aún, el enunciado número 3, "el juego es un vicio menor", puede resultar equívoco, pues al puntuar bajo no queda claro si no se está de acuerdo porque se considera un vicio mayor o porque no se considera un vicio. Por otro lado se considera que es bastante diferente una actitud negativa en respuesta a un enunciado

como “el juego es como una droga y al final uno se engancha” que “los juegos tradicionales son buenos y los nuevos son malos y peligrosos”.

En resumen, las actitudes o consideraciones sobre el juego han mostrado una relevante capacidad discriminativa entre los jugadores digna de tenerse en cuenta, a pesar de que la forma en que se ha llevado a cabo la evaluación de estas actitudes es manifiestamente mejorable. En consecuencia parece conveniente trabajar en este ámbito de actitudes sobre el juego, pero con un abordaje más estructurado y completo del aquí realizado, producto en parte del menor y más reciente desarrollo de esta área en relación con los problemas de juego.

Es lógico que las correlaciones más elevadas y significativas de los aspectos cognitivos se obtengan con las puntuaciones en el NODS-toda la vida, pues los datos de los jugadores presentados hacen referencia a la prevalencia vital. Pero es de esperar que si se dispusiera de datos de prevalencia anual las correlaciones con el NODS-ultimo año serían superiores y probablemente más orientativas sobre el estado actual del jugador con respecto a sus creencias. Esta limitación con las puntuaciones de la prevalencia anual probablemente sean debidas a dificultades a la hora de realizar las encuestas.

Finalmente se deben señalar limitaciones en los análisis de daos. Es cierto que en todo trabajo siempre se pueden realizar análisis más completos y complejos, pero también que todo trabajo debe tener un límite. El límite marcado en este trabajo no ha incluídos los análisis de regresión, interesantes especialmente a la hora de identificar las capacidades predictoras de las variables. Se desarrollarán posteriormente, pero ya no formando parte de este trabajo.

Probablemente puedan identificarse más limitaciones pero aún considerando estas posibles limitaciones, además de las señaladas, se considera que el trabajo permite obtener información relevante sobre el objeto de estudio: la importancia de las cogniciones en el juego.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Abbott, M.W. y Volberg, R.A. (1996). The New Zealand National Survey of problem and pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*, 12, 143-160.

Abbott, M. y Volberg, R. (2000, Junio). Prevalence of pathological gambling in New Zealand. *Comunicación presentada al 11th International Conference on Gambling y Risk Taking*. Las Vegas, Nevada.

Abbott, M. W., Volberg, R. A., Williams, M. M., y Zealand, N. (1999). *Seven years on: A follow-up study of frequent and problem gamblers living in the community*. Wellington, NZ: Department of Internal Affairs.

Abbott, M. W., Williams, M. M., y Volberg, R. A. (2004). A prospective study of problem and regular nonproblem gamblers living in the community. *Substance Use y Misuse*, 39(6), 855-884.

Adams, P. (2002). Towards a national strategy for the development of research on tobacco, alcohol, other drugs and gambling (Discussion document). Auckland, NZ: University of Auckland.

Allcock, C.C. y Grace, D.M. (1988) Pathological gamblers are neither impulsive nor sensation-seekers. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 22: 307-311.

Álvarez-Moya, E. M., Ochoa, C., Jiménez-Murcia, S., Aymamí, M. N., Gómez-Peña, M., Fernández-Aranda, F. y Menchón, J. M. (2011). Effect of executive functioning, decision-making and self-reported impulsivity on the treatment outcome of pathologic gambling. *Journal of psychiatry y neuroscience: JPN*, 36(3), 165.

American Psychiatric Association (APA) (1980). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders III* : Washington, D.C.: American Psychiatric Association. (Traducción española, Barcelona: Masson, 1984).

American Psychiatric Association (APA) (1987) *Diagnostic and statistical manual of mental disorders. III-R*. Washington, D.C.: American Psychiatric Association (Traducción española, Barcelona. Masson, 1988)

American Psychiatric Association (APA) (1994) *Diagnostic and statistical manual of mental disorders IV*: Washington, D.C.: American Psychiatric Association. (Traducción española, Barcelona: Masson, 1995)

American Psychiatric Association (APA) (2000). *Diagnostic and statistical manual-text revision (DSM-IV-TR*, 2000): Washington, D.C.: American Psychiatric Association. (Traducción española, Barcelona: Masson, 2002)

American Psychiatric Association (APA) (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM-5*: Washington, D.C.: American Psychiatric Association.

Anderson, G., y Brown, R. I. F. (1984). Real and laboratory gambling, sensation-seeking and arousal. *British Journal of Psychology*, 75(3), 401-410

Arbinaga, F. (2000). Estudio descriptivo sobre el juego patológico en estudiantes (8-17 años): Características sociodemográficas, consumo de drogas y depresión. *Adicciones*, 12(4), 493-505.

Ariyabuddhipongs, V. (2011). Lottery Gambling: A Review. *Journal of Gambling Studies*, 27, 15–33.
Aymamí, M.N.; Gonzáles Ibañez, A. y Jimenez (1999) Epidemiología del juego patológico en un programa de tratamiento profesional. *Anuario de Psicología*, 30 (4), 21-31

Báez, C., Echeburúa, E., y Fernández-Montalvo, J. (1994). Características demográficas, de personalidad y psicopatológicas de los jugadores patológicos de máquinas tragaperras en tratamiento: un estudio descriptivo. *Clínica y Salud*, 5, 289-305.

Barnes, B. L., Parwani, S. (1987) Personality assessment of compulsive gamblers. *Indian Journal of Clinical Psychology*, 14, 98-99.

Barrault, S., y Varescon, I. (2013). Impulsive sensation seeking and gambling practice among a sample of online poker players: Comparison between non pathological, problem and pathological gamblers. *Personality and Individual Differences*, 55(5), 502-507.

Bechara, A. (2003). Risky business: emotion, decision-making, and addiction. *Journal of Gambling Studies*, 19(1), 23-51.

Becoña, E. (1993). The prevalence of pathological gambling in Galicia (Spain). *Journal of Gambling Studies*, 9, 353-369.

Becoña, E. (1996) *La ludopatía*. Madrid: Aguilar

Becoña, E. (2004). Prevalencia del juego patológico en Galicia mediante el nods. ¿ Descenso de la prevalencia o mejor evaluación del transtorno?. *Adicciones: Revista de sociodrogalcohol*, 16(3), 173-184.

Bergh, C., Eklund, T., Södersten, P., y Nordin, C. (1997). Altered dopamine function in pathological gambling. *Psychological medicine*, 27(02), 473-475.

Bergler, E. (1957). The psychology of gambling.

Black, D. W., y Moyer, T. (2014). Clinical features and psychiatric comorbidity of subjects with pathological gambling behavior. *Psychiatric Services*.

Black, D.W., Shaw, M., Coryell, W., Crowe, R., McCormick, B., Allen, J (2015) Age at onset of DSM-IV pathological gambling in a non-treatment sample: Early-versus later-onset. *Comprehensive psychiatry*

Blanco, AL; Ilorca, G.; Manzano, JM; Diez, M.A. y Gomez, R. (1995). El jugador: estudio de la ludopatía a través de la obra de Fedor Dostoiévski. *Información psiquiátrica*, 139, 81-88.

Blanco, C., Hanania, J., Petry, N. M., Wall, M. M., Wang, S., Jin, C. J., y Kendler, K. S. (2015). Towards a comprehensive developmental model of pathological gambling. *Addiction*. 110(8):1340-51

Blanco, C., Hasin, D. S., Petry, N., Stinson, F. S., y Grant, B. F. (2006). Sex differences in subclinical and DSM-IV pathological gambling: results from the National Epidemiologic Survey on Alcohol and Related Conditions. *Psychological medicine*, 36(07), 943-953.

Blanco, C., Orensanz-Munoz, L., Blanco-Jerez, C., y Saiz-Ruiz, J. (1996). Pathological gambling and platelet MAO activity: a psychobiological study. *The American journal of psychiatry*, 153(1), 119.

Blaszczynski, AP., Buhrich, N. y McConaghy, N. (1985) Pathological gamblers, heroin addicts and controls compared on the EPQ 'Addiction Scale'. *British Journal of Addiction*, 80(3),315-319.

Blaszczynski, A. P., Wilson, A. C., y McConaghy, N. (1986). Sensation seeking and pathological gambling. *British Journal of Addiction*, 81(1), 113-117.

Blaszczynski, A., Steel, Z., y McConaghy, N. (1997). Impulsivity in pathological gambling: the antisocial impulsivist. *Addiction*, 92(1), 75-87.

Blaszczynski, A., y McConaghy, N. (1989). Anxiety and/or depression in the pathogenesis of addictive gambling. *Substance Use y Misuse*, 24(4), 337-350.

Blaszczynski, A. y Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling.

Addiction, 97(5), 487-499.

Blum, K., Sheridan, P. J., Wood, R. C., Braverman, E. R., Chen, T. J., y Comings, D. E. (1995). Dopamine D2 receptor gene variants: association and linkage studies in impulsive-addictive-compulsive behaviour. *Pharmacogenetics and Genomics*, 5(3), 121-141.

Bombín, B. (2010) Terapia farmacológica de la ludopatía. En E. Echeburua,; E. Becoña y F.J. Labrador (2010) *El juego patológico: Avances en la clínica y en el tratamiento*. Madrid: Pirámide

Bouju, G., Hardouin, J. B., Boutin, C., Gorwood, P., Le Bourvellec, J. D., Feuillet, F. y Grall-Bronnec, M. (2014). A shorter and multidimensional version of the Gambling Attitudes and Beliefs Survey (GABS-23). *Journal of Gambling Studies*, 30(2), 349-367.

Bonke, J., y Borregaard, K. (2006). *Ludomanii Danmark: Udbredelsen af penges pilog problems pillere* [Pathological gambling in Denmark: Prevalence of gambling and pathological gamblers]. Copenhagen: Socialforskn ingsinstitutet.

Bowden-Jones, H. y Sanju, G. (Eds.). (2015). *A Clinician's Guide to Working with Problem Gamblers*. Routledge.

Braverman, J., y Shaffer, H. J. (2012). How do gamblers start gambling: Identifying behavioural markers for high-risk internet gambling. *The European Journal of Public Health*, 22(2), 273-278.

Braverman, J., LaPlante, D. A., Nelson, S. E., y Shaffer, H. J. (2013). Using cross-game behavioral markers for early identification of high-risk internet gamblers. *Psychology of Addictive Behaviors*, 27(3), 868.

Braverman, J., y Shaffer, H. J. (2012). How do gamblers start gambling: Identifying behavioural markers for high-risk internet gambling. *The European Journal of Public Health*, 22(2), 273-278.

Breen, R. B., Kruegelbach, N. G., y Walker, H. I. (2001). Cognitive changes in pathological gamblers following a 28-day inpatient program. *Psychology of Addictive Behaviors*, 15(3), 246.

Brown, R. I. F. (1988). Models of gambling and gambling addictions as perceptual filters. *Journal of Gambling Behavior*, 3(4), 224-236.

Burns, B. D. y Corpus, B. (2004). Randomness and inductions from streaks: —Gambler's fallacy versus —hot hand. *Psychonomic Bulletin and Review*, 11(1), 179-184.

Bush, K., Kivlahan, D. R., McDonell, M. B., Fihn, S. D. y Bradley, K. A. (1998). The AUDIT alcohol consumption questions (AUDIT-C). *Archives of Internal Medicine*, 158, 1789–1795.

Campbell, C. A., Derevensky, J. L., Meerkamper, E., y Cutajar, J. (2012). The influence of cultural background on parental perceptions of adolescent gambling behaviour: A Canadian study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(4), 537-550.

Carrasco, J. L., Sáiz-Ruiz, J., Hollander, E., Cesar, J., y López-Ibor, J. J. (1994). Low platelet monoamine oxidase activity in pathological gambling. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 90(6), 427-431.

Castellani, B. y Rugle, L. (1995). A comparison of pathological gamblers to alcoholics and cocaine misusers on impulsivity, sensation seeking, and craving. *International journal of the addictions*, 30(3), 275-289.

Carlton, P. L., y Goldstein, L. (1987). Physiological determinants of pathological gambling.

Carlton, P. L. y Manowitz, P. (1994). Factors determining the severity of pathological gambling in males. *Journal of Gambling Studies*, 10(2), 147-157.

Carrasco, J.L.; Sáiz-Ruiz, J.; Hollander, E.; Cesar, J y López-Ibor, J.J (1994). Low platelet monoamine oxidase activity in pathological gambling. *Acta Psiquiatrica Scandinava*, 90(6), 427-431

Carroll, D. y Huxley, J. A. (1994). Cognitive, dispositional, and psychophysiological correlates of dependent slot machine gambling in young people. *Journal of Applied Social Psychology*, 24(12), 1070-1083.

Chiesi, F., Donati, M. A., Galli, S., y Primi, C. (2013). The suitability of the South Oaks Gambling Screen–Revised for Adolescents (SOGS-RA) as a screening tool: IRT-based evidence. *Psychology of Addictive Behaviors*, 27(1), 287.

Chiu, J., y Storm, L. (2010). Personality, perceived luck and gambling attitudes as predictors of gambling involvement. *Journal of Gambling Studies*, 26(2), 205-227.

Clark, L., Bechara, A., Damasio, H., Aitken, M. R. F., Sahakian, B. J., y Robbins, T. W. (2008). Differential effects of insular and ventromedial prefrontal cortex lesions on risky decision-making. *Brain*, 131(5), 1311-1322.

Clark, L., Lawrence, A. J., Astley-Jones, F., y Gray, N. (2009). Gambling near-misses enhance

motivation to gamble and recruit win-related brain circuitry. *Neuron*, 61(3), 481-490.

Clark, L., Lawrence, A. J., Astley-Jones, F., y Gray, N. (2009). Gambling near-misses enhance motivation to gamble and recruit win-related brain circuitry. *Neuron*, 61(3), 481-490

Clarke, D., Pulford, J., Bellringer, M., Abbott, M., y Hodgins, D. C. (2012). An exploratory study of problem gambling on casino versus non-casino electronic gaming machines. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(1), 107-121.

Collins, P. y Barr, G. (2006). The national prevalence study of gambling and problem gambling in South Africa. Vlaeberg, South Africa: National Centre for Study of Gambling

Comings, D. E., Rosenthal, R. J., Lesieur, H. R., Rugle, L. J., Muhleman, D., Chiu, C. y Gade, R. (1996). A study of the dopamine D2 receptor gene in pathological gambling. *Pharmacogenetics and Genomics*, 6(3), 223-234.

Colasante, E., Gori, M., Bastiani, L., Siciliano, V., Giordani, P., Grassi, M., y Molinaro, S. (2013). An assessment of the psychometric properties of Italian version of CPGL. *Journal of Gambling Studies*, 29(4), 765-774.

Corral, P.; Polo-Lopez.R.; Quirante, V. y Echeburúa, E. (2010) Perfil de las mujeres ludópatas . En E. Echeburua,; E. Becoña y F.J. Labrador (2010) El juego patológico: Avances en la clínica y en el tratamiento. Madrid: Pirámide

Comey, W.J., y Cummings, W.T. (1985). Gambling behavior and information processing biases. *Journal of Gambling Behavior*, 1, 111-118

Corral, P.; Polo-Lopez.R.; Quirante, V. y Echeburúa, E. (2010) Perfil de las mujeres ludópatas . En E. Echeburua,; E. Becoña y F.J. Labrador (2010) El juego patológico: *Avances en la clínica y en el tratamiento*. Madrid: Pirámide.

Cosenza, M., Baldassarre, I., Matarazzo, O., y Nigro, G. (2014). Youth at stake: alexithymia, cognitive distortions, and problem gambling in late adolescents. *Cognitive Computation*, 6(4), 652-660.

Costes, J.M. et al. (2011). Gambling prevalence and practices in France in 2010. *Tendances*, 77, 1-8.

Coulombe, A., Ladouceur, R., Desharnais, R., y Jobin, J. (1992). Erroneous perceptions and arousal among regular and occasional video poker players. *Journal of gambling studies*, 8(3), 235-244.

- Coulombe, A., Ladouceur, R., Desharnais, R., y Jobin, J. (1992). Erroneous perceptions and arousal among regular and occasional video poker players. *Journal of gambling studies*, 8(3), 235-244
- Coventry, K. R. y Brown, R. I. F. (1993). Sensation seeking, gambling and gambling addictions. *Addiction*, 88 (4), 541-554.
- Coventry, K.R. y Norman, A.C. (1997). Arousal, sensation seeking and frequency of gambling in off-course horse racing bettors. *British Journal of Psychology*, 88(4), 671-682.
- Coventry, K. R., y Constable, B. (1999). Physiological arousal and sensation-seeking in female fruit machine gamblers. *Addiction*, 94(3), 425-430.
- Cox, B. J., Yu, N., Afifi, T. O. y Ladouceur, R. (2005). A national survey of gambling problems in Canada. *Canadian Journal of Psychiatry*, 50, 213-217.
- Croson, R., y Sundali, J. (2005). The gambler's fallacy and the hot hand: Empirical data from casinos. *Journal of risk and uncertainty*, 30(3), 195-209.
- Culleton, R. P. (1989). The prevalence rates of pathological gambling: A look at methods. *Journal of Gambling Behavior*, 5(1), 22-41.
- Currie, S. R., Hodgins, D. C., y Casey, D. M. (2013). Validity of the problem gambling severity index interpretive categories. *Journal of Gambling Studies*, 29(2), 311-327.
- Custer, R.L. (1987). The diagnosis and scope of pathological gambling. En T. Galski (Ed), *The handbook of pathological gambling*. Springfield, IL.: Charles C. Thomas Pulisher.
- Custer, R., y Milt, H. (1985). *When luck runs out: Help for compulsive gamblers and their families: Facts on File*.
- Cyders, M. A., y Smith, G. T. (2008). Clarifying the role of personality dispositions in risk for increased gambling behavior. *Personality and individual differences*, 45(6), 503-508.
- De Castro, I. P., Ibanez, A., Torres, P., Saiz-Ruiz, J., y Fernandez-Piqueras, J. (1997). Genetic association study between pathological gambling and a functional DNA polymorphism at the D4 receptor gene. *Pharmacogenetics and Genomics*, 7(5), 445-448.
- Delfabbro, P. H., y Winefield, A. H. (1999). Poker-machine gambling: An analysis of within session characteristics. *British Journal of Psychology*, 90(3), 425-439.

Delfabbro, P. H., y Winefeld, A. H. (2000). Predictors of irrational thinking in regular slot machine gamblers. *The Journal of psychology*, 134(2), 117-128.

Delfabbro, P., Lahn, J., y Grabosky, P. (2006). It's not what you know, but how you use it: Statistical knowledge and adolescent problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 22(2), 179-193.

Denis, C., Fatséas, M., y Auriacombe, M. (2012). Analyses related to the development of DSM-5 criteria for substance use related disorders: 3. An assessment of Pathological Gambling criteria. *Drug and alcohol dependence*, 122(1), 22-27.

Derogatis (1977). SCL-90-R: Administration, scoring and procedures manual for the R(evised) version. Baltimore, MD: John Hopkins University, School of Medicine.

Dickerson, M., y Adcock, S. (1987). Mood, arousal and cognitions in persistent gambling: Preliminary investigation of a theoretical model. *Journal of Gambling Behavior*, 3(1), 3-15.

Dickerson, M., Cunningham, R., England, S.L. y Hinchy, J. (1991) On the determinants of persistent gambling: III. Personality, prior mood, and poker machine play. *International Journal of the Addictions*, 26: 531-548.

Dickerson, M.G.; Hinchy, J.; Legg England, S.; Fabre, J. y Cunningham, R. (1992). On the determinants of persistent gambling behaviour. I. High-frequency poker machine players. *British Journal of Psychology*, 83 (2), 237-248.

Diskin, K. M., Hodgins, D. C., y Skitch, S. A. (2003). Psychophysiological and subjective responses of a community sample of video lottery gamblers in gambling venues and laboratory situations. *International Gambling Studies*, 3(2), 133-148.

Donati, M. A., Chiesi, F., y Primi, C. (2013). A model to explain at-risk/problem gambling among male and female adolescents: gender similarities and differences. *Journal of Adolescence*, 36(1), 129-137.

Druine, C. (2009). Belgium. En G. Meyer, T. Hayer y M. Griffiths (Eds.), *Problem gambling in Europe. Challenges, prevention, and interventions* (pp. 3-16). Nueva York: Springer

Echeburúa, E. y Báez, C. (1994). Concepto y evaluación del juego patológico. En J.L. Graña (Ed.), *Conductas adictivas: Teoría, evaluación y tratamiento* (pp. 521-556). Madrid: Debate.

Echeburua, E., Baez, C y Fernandez-Montalbo, J (1994^a) Efectividad diferencial de diversas

modalidades terapéuticas en el tratamiento psicológico del juego patológico: un estudio experimental. *Análisis y Modificación de conducta*, 20, 617-643

Echeburúa, E., Báez, C., Fernández-Montalvo, J., y Páez, D. (1994). Cuestionario de juego patológico de South Oaks (SOGS): Validación española. (Manuscrito no publicado).

Echeburúa, E. y Corral, P. (1987). Escala de inadaptación (Manuscrito no publicado).

Echeburúa, E.; Fernández-Montal, J. y Báez, (1997) Inventario de situaciones precipitantes de la recaída y estrategias de afrontamiento en el juego patológico (Manuscrito no publicado).

Eisen, S.A., Nong, L., Lyons, M.J., Scherrer, J.F., Griffiths, K., True, W.R., Goldberg, J. y Tsuang, M.T. (1999). Familial influences on gambling behaviour: and analysis on 3359 twin pairs. *Addiction*, 93, 1375-1384

Ellery, M., Stewart, S. H., Loba, P. y Klein, R. M. (2003). Risk-taking during video lottery terminal (VLT) play in response to alcohol challenge among pathologic and non-pathologic gamblers. *Alcoholism, Clinical and Experimental Research*, 27, 288.

Emond, M. S. y Marmurek, H. H. (2010). Gambling related cognitions mediate the association between thinking style and problem gambling severity. *Journal of Gambling Studies*, 26(2), 257-267.

Fernández-Alba, A. (1999). *Tratamiento psicológico del juego patológico en jugadores de máquinas recreativas con premio* (Doctoral dissertation, Tesis Doctoral: Universidad Complutense de Madrid).

Fernández-Alba, A. y Labrador, F.J. (2001) *Juego patológico en la comunidad de Madrid*. Madrid: Consejo económico y social Comunidad de Madrid

Fernandez-Alba, A y Labrador, F.J (2002). *Juego patológico*. Madrid: Síntesis

Fernández-Alba, A., Labrador, F.J., Rubio, G., Ruiz, B., Fernández, O. y García, M. (2000). Análisis de las verbalizaciones de jugadores patológicos mientras juegan en máquinas recreativas con premio: estudio descriptivo. *Psicothema*, 12 (4), 654-660

Fernández-Montalvo, J., Báez, C., y Echeburúa, E. (1996). Distorsiones cognitivas de los jugadores patológicos de máquinas tragaperras en tratamiento: un análisis descriptivo. *Cuadernos de Medicina Psicosomática y Psiquiatría de Enlace*, 37, 13-23.

Fernández-Montalvo, J., Echeburúa, E., y Báez, C. (1995). El Cuestionario Breve de Juego

Patológico (CBJP): un nuevo instrumento de screening. *Análisis y modificación de conducta*, 21(76), 211-225.

Fisher, S. (2000). Developing the DSM-IV-DSM-IV criteria to identify adolescent problem gambling in non-clinical populations. *Journal of Gambling Studies*, 16(2-3), 253-273.

Fleming, A.M. (1978). Something for nothing: a history of gambling. New York: Delacorte Press.

Fortune, E. E., MacKillop, J., Miller, J. D., Campbell, W. K., Clifton, A. D., y Goodie, A. S. (2013). Social density of gambling and its association with gambling problems: An initial investigation. *Journal of Gambling Studies*, 29(2), 329-342.

Fortune, E. E., y Goodie, A. S. (2010). Comparing the utility of a modified Diagnostic Interview for Gambling Severity (DIGS) with the South Oaks Gambling Screen (SOGS) as a research screen in college students. *Journal of Gambling Studies*, 26(4), 639-644.

Gaboury, A., Ladouceur, R., Beauvais, G., Marchand, L., y Martineau, Y. (1988). Dimensions cognitives et comportementales chez les joueurs réguliers et occasionnels au blackjack. *International Journal of Psychology*, 23(1-6), 283-291.

Gaboury, A., y Ladouceur, R. (1989). Erroneous perceptions and gambling. *Journal of Social Behavior y Personality*.

Gaboury, A. y Ladouceur, R. (1993) Evaluation of a prevention program for pathological gambling among adolescents. *Journal of Primary Prevention*, 14: 21-28

Gainsbury, S, Russell, A., Hing, N., Wood, R., Lubman, D. y Blaszczynski, A. (2014). The prevalence and determinants of problem gambling in Australia: Assessing the impact of interactive gambling and new technologies. *Psychology of Addictive Behaviors*. Published online May 2014 DOI: 10.1037/a0036207 <http://psycnet.apa.org/psycinfo/2014-21039-001>

García, J.A. y Carretero, M. (1986) Estrategias en el razonamiento humano: tareas lógicas y probabilísticas. En M. Carretero; J.A. García; C. Huici; P. Lacasa; H. Peraíta; J. Santacruz y V. Sierra (Eds.). *Psicología cognitiva y ciencia cognitiva*. Madrid: UNED

Gardner, H. (1987). La nueva ciencia de la mente. *Historia de la revolución cognitiva*. Argentina: Paidós.

Gebauer, L., Labrie, R. y Shaffer, H. J. (2010). Optimizing DSM-IV-TR Classification Accuracy: A Brief

Biosocial Screen for Detecting Current Gambling Disorders Among Gamblers in the General Household Population. *Canadian Journal of Psychiatry-Revue Canadienne de Psychiatrie*, 55 (2), 82-90

Gerstein, D. R., Volberg, R. A., Toce, M. T., Harwood, H., Johnson, R. A., Buie, T., Christiansen, E., Chuchro, L., Cummings, W., Engelman, L., Hill, M. A., Hoffmann, J., Larison, C., Murphy, S. A., Palmer, A., Sinclair, S. y Tucker, A. (1999) Gambling Impact and Behavior Study. Report to the National Gambling Impact Study Commission. NORC at the University of Chicago

Gilovich, T. (1983). Biased evaluation and persistence in gambling. *Journal of personality and social psychology*, 44(6), 1110.

Gilovich, T., y Douglas, C. (1986). Biased evaluations of randomly determined gambling outcomes. *Journal of Experimental Social Psychology*, 22(3), 228-241.

Goldberg, D. P. y Hillier, V. F. (1979). A scaled version of the General Health Questionnaire. *Psychological medicine*, 9(01), 139-145.

Goldstein, L., Manowitz, P., Nora, R., Swartzburg, M., y Carlton, P. L. (1985). Differential EEG activation and pathological gambling. *Biological Psychiatry*, 20(11), 1232-1234.

Goldstein, A.L.; Stewart, S.H.; Hoaken, P.N. y Fleett (2014) Mood, motives, and gambling in young adults: An examination of within- and between-person variations using experience sampling. *Psychology of Addictive Behaviors*, Vol 28(1), Mar 2014, 217-228.

Gómez, J.A.; Cases, J.I.; Gusano, G. y Lalanda, C (2015): Percepción social del juego de azar en España 2015. Madrid: IPOLGOB-UC3N

González, A. (1989). Juego patológico. *Una nueva adicción (Pathological gambling. A new addiction)*. Madrid: Canal Comunicaciones.

Goodie, A. S., y Fortune, E. E. (2013). Measuring cognitive distortions in pathological gambling: Review and meta-analyses. *Psychology of Addictive Behaviors*, 27(3), 730.

Goodie, A. S., MacKillop, J., Miller, J. D., Fortune, E. E., Maples, J., Lance, C. E., y Campbell, W. K. (2013). Evaluating the South Oaks Gambling Screen With DSM-IV and DSM-5 Criteria Results From a Diverse Community Sample of Gamblers. *Assessment*, 20(5), 523-531.

Goudriaan, A. E., de Bruin, d. y Koeter, M. W. J. (2009). The Netherlands. En G. Meyer, T. Hayer y M.

Griffiths (Eds.), *Problem gambling in Europe. Challenges, prevention, and interventions* (pp. 189-207). Nueva York: Springer

Grant, J.E., Odlaug, B.L., Mooney, M.E. (2012) Telescoping phenomenon in pathological gambling: Association with gender and comorbidities. *The Journal of nervous and mental disease*, 200(100), 996.

Griffiths, M. D. (1993a). Fruit machine gambling: The importance of structural characteristics. *Journal of gambling studies*, 9, 101-120.

Griffiths, M. D. (1993b). Factors in problem adolescent fruit machine gambling: Results of a small postal survey. *Journal of gambling studies*, 31-45.

Griffiths, M. D. (1994). The role of cognitive bias and skill in fruit machine gambling. *British Journal of Psychology*, 85(3), 351-369.

Halpern, A.R. y Devereaux, S.D (1989). Lucky numbers: choice strategies in the Pennsylvania daily number game. *Bulletin of the Psychonomic Society*, 27(2), 167-170.

Hammond CJ, Pilver CE, Rugle L, Steinberg MA, Mayes LC, Malison RT, Krishnan-Sarin S, Hoff RA, Potenza MN(2014) An exploratory examination of marijuana use, problem-gambling severity, and health correlates among adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(2):90-101

Hardoon, K. K., Baboushkin, H. R., Derevensky, J. L., y Gupta, R. (2001). Underlying cognitions in the selection of lottery tickets. *Journal of clinical psychology*, 57(6), 749-763.

Holst, R. J., Brink, W., Veltman, D. J., y Goudriaan, A. E. (2010). Why gamblers fail to win: a review of cognitive and neuroimaging findings in pathological gambling. *Neuroscience y Biobehavioral Reviews*, 34(1), 87-107.

Henslin, J. M. (1967). Craps and magic. *American Journal of Sociology*, 316-330.

Honsi, A., Mentzoni, R. A., Molde, H., y Pallesen, S. (2013). Attentional bias in problem gambling: A systematic review. *Journal of Gambling Studies*, 29(3), 359-375.

Hodgins, D. C., y el-Guebaly, N. (2004). Retrospective and prospective reports of precipitants to relapse in pathological gambling. *Journal of consulting and clinical psychology*, 72(1), 72.

Hodgins, D. C., y Racicot, S. (2013). The link between drinking and gambling among undergraduate university students. *Psychology of Addictive Behaviors*, 27(3), 885.

Hodgins, D. C., Schopflocher, D.P., Martin, C.R., El-Guebaly, N., Casey, D.M., Currie, S.R., Smith, G.J., Williams, R.J. (2012) Disordered gambling among higher-frequency gamblers: who is at risk? *Psychological medicine*, 42(11),2433-2444.

Hong Kong Government (2005). *Study on Hong Kong People's Participation in Gambling Activities (2005)*. Hong Kong, China: Hong Kong Government

Hopley, A. A., y Nicki, R. M. (2010). Predictive factors of excessive online poker playing. *Cyberpsychology, Behavior, and social networking*, 13(4), 379-385.

Ibañez, A.; Saiz, J; Perez, I. y Fernandez, J. (1998). EEstudios geneticos en ludopatía. *II Congreso Nacional de psiquiatria*. Valencia, noviembre.

Ibáñez, A., Blanco, C., de Castro, I. P., Fernandez-Piqueras, J., y Sáiz-Ruiz, J. (2003). Genetics of pathological gambling. *Journal of Gambling Studies*, 19(1), 11-22.

Ilkas, H. y Turja, T. (2003). *Rahapelitutkimus*. Sosiaali- jaterveys ministeriö/Taloustutkimus Oy. Toukokuu 2003. [*Gambling survey*. Ministry of Social and Health. Taloustutkimus Ltd, May 2003].

Jackson, A. C., Dowling, N., Thomas, S. A., Bond, L., y Patton, G. (2008). Adolescent gambling behaviour and attitudes: A prevalence study and correlates in an Australian population. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(3), 325-352.

Jacobs, D. F. (1986) A general theory of addictions: a new theoretical model. *Journal of Gambling Behavior*, 2, 15–31.

Jacobs, D. F. (1988) Evidence for a common dissociative like reaction among addicts. *Journal of Gambling Behavior*, 4, 27–37.

Jacobsen, L. H., Knudsen, A. K., Krogh, E., Pallesen, S., y Molde, H. (2007). An overview of cognitive mechanisms in pathological gambling. *Nordic Psychology*, 59(4), 347.

Jiménez,S.; Álvarez, E.; Fernández-Aranda,F.; Granero,R.; Penelo, E.;Aymaní, M.N.; Gómez,M.; Moragas,L.; Santamaría,J.; Bove,F.; Pino, A. y Menchón, J.M. Juego patológico y abuso de sustancias: rasgos de personalidadesociados. En E. Echeburua,; E. Becoña y F.J. Labrador (2010) *El juego patológico: Avances en la clínica y en el tratamiento*. Madrid: Pirámide

Jefferson, S. y Nicki, R. (2003). A new instrument to measure cognitive distortions in video lottery terminal users: The Informational Biases Scale (IBS). *Journal of gambling studies*, 19(4), 387-403.

Johansson, A., Grant, J. E., Kim, S. W., Odlaug, B. L., y Götestam, K. G. (2009). Risk factors for problematic gambling: A critical literature review. *Journal of Gambling Studies*, 25(1), 67-92.

Johnson, E., Hamer, M., Nora, R. M., Tan, B., Einstein, N., y Engelhart, C. (1997). The lie/bet questionnaire for screening probable pathological gamblers. *Psychological Reports*, 80, 83-88.

Joukhaider, J., Maccallum, F., y Blaszczynski, A. (2003). Differences in cognitive distortions between problem and social gamblers. *Psychological reports*, 92(3c), 1203-1214.

Kairouz, S., Paradis, C. y Nadeau, L. (2011). Are online gamblers more at risk than offline gamblers. *Cyberpsychology Behavior and Social Network*, 15, 175-180.

Kassinove, J. I. (1998). Development of the gambling attitude scales: Preliminary findings. *Journal of Clinical Psychology*, 54(6), 763-771.

Keren, G. y Wagenaar, W. A. (1985). On the psychology of playing Blackjack. Normative and descriptive considerations with implications for decision theory. *Journal of Experimental Psychology: General*, 114, 133-158

Keren, G., y Lewis, C. (1994). The two fallacies of gamblers: Type I and Type II. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 60, 75-89.

Kerber, C. S., Schlenker, E. y Hickey, K. (2011). Does Your Older Adult Client Have a Gambling Problem? *Journal of Psychosocial Nursing and Mental Health Services*, 49 (6), 38-43.

King, D. L. y Delfabbro, P. H. (2014). The cognitive psychology of Internet gaming disorder. *Clinical psychology review*, 34(4), 298-308.

Kweitel, R. y Allen, F. C. (1998). Cognitive processes associated with gambling behaviour. *Psychological Reports*, 82(1), 147-153.

Kusyszyn, I. (1972). The gambling addict versus the gambling professional: A difference in character? *International Journal of the Addictions*, 7(2), 387-393.

Labrador, F.J. (2010) Sesgos cognitivos de los jugadores patológicos: implicaciones terapéuticas. En E. Echeburua,; E. Becoña y F.J. Labrador (2010) El juego patológico: Avances en la clínica y en el tratamiento. Madrid: Pirámide. (Isbn: 978- 84- 368- 2412-4; pp. 164-192)

Labrador, F.J. (2012) Juego Patológico. En M.A. Vallejo (Ed.) Manual de Terapia de Conducta.

Madrid: Dykinson

Labrador, F.J.; Becoña, E.; Crespo, M; Echeburúa, E. y Labrador, M. (2013) Informe: el juego en España en 2013. SELAE: Manuscrito no publicado.

Labrador, F. J., y Fernández-Alba, A. (1998). Juego patológico. Manual de terapia de conducta, 2, 143-211.

Labrador, F.J. y Fernandez-Alba, A. (2002): Pathological gambling treatment. Eds. Claes von Hofsten y Lars Bäckman (Eds.): Psychology at the turn of the millennium, vol 2: Social developmental and clinical perspectives. (Pp- 271-301) Nueva York: Taylor y Francis

Labrador, F. J., y Alba, A. F. (2004). Juego patológico y errores cognitivos. *Mente y cerebro*, (8), 11-17.

Labrador, F.J.; Fernandez-Alba, A. y Mañoso, V. (2002) Relación entre las distorsiones cognitivas referidas al azar y la consecución de éxito terapéutico en jugadores patológicos. *Psicothema*, 14: 551-557.

Labrador, F.J.; Mañoso, V. (2005) Cambio en las distorsiones cognitivas de jugadores patológicos tras el tratamiento: comparación con un grupo control. *Internacional Journal of Clinical and Health Psychology*, 5: 7-22

Labrador, F.J. y Mañoso, V. (2006) Evaluación de los pensamientos irracionales durante el juego de azar, concordancia entre, medida obtenidas por observación y por inventario. Ponencia presentada al Vº Congreso de la Federación Iberoamericana de Asociaciones de Psicología. Veracruz (México) 16-19 de Mayo de 2006.

Labrador, F.J.; Mañoso, V. Y Fernandez-Alba, A. (2008) Distorsiones cognitivas y resultado del tratamiento en el juego patológico. International Journal of Psychology and Psychological Therapy: 3, 361-374

Labrador, F.J. y Rubio, G. (2010) La activación como factor determinante del juego patológico. En E. Echeburúa; E. Becoña y F.J. Labrador. *El juego patológico: Avances en la clínica y en el tratamiento*. Madrid: Pirámide.

Labrador, F.J. Y Villadangos, S. (2010) Menores y nuevas tecnologías: Conductas indicadoras de posible problema de adicción. Psicothema, 22: 180-188.

Labrador, F.J., Villadangos, S.M., Crespo, M., Becoña, E. (2013) Desarrollo y validación del

cuestionario de uso problemático de nuevas tecnologías (UPNT). *Anales de la psicología*, 29 (3) 836-847

Ladouceur, R. (1993) Aspectos fundamentales y clínicos de la psicología de los juegos de azar y de dinero. *Psicología Conductual*, 3: 361-374

Ladouceur, R. (1996). The prevalence of pathological gambling in Canada. *Journal of Gambling Studies*, 12(2), 129-142.

Ladouceur, R. (2004). Perceptions among pathological and nonpathological gamblers. *Addictive Behaviors*, 29(3), 555-565.

Ladouceur, R., Bouchard, C., Rhéaume, N., Jacques, C., Ferland, F., Leblond, J., y Walker, M. (2000). Is the SOGS an accurate measure of pathological gambling among children, adolescents and adults?. *Journal of Gambling studies*, 16(1), 1-24.

Ladouceur, R., y Dube, D. (1997). Monetary incentive and erroneous perceptions in American roulette. *PSYCHOLOGY-SAVANNAH*, 34, 27-32.

Ladouceur, R.; Dube, D.; Giroux, I., Legendre, N y Gaudet, C (1995). Cognitive biases in gambling: American Roulette and 6/49 Lottery. *Journal of social behaviour and personality*, 10(2),473-479.

Ladouceur, R y Gaboury,A. (1989). Jeu de hasard et d'argent sous forme video: la roulette americaine. *Revue Quebecoise de Psychologie*, 10(3),20-28

Ladouceur, R., Gaboury, A. y Duval, C. (1988) Modification des verbalizations irrationnelles pendant le jeu de roulette américaine et prise de risque monétaire. *Science et Comportement*, 18: 58-68.

Ladouceur, R., Jacques, C., Ferland, F., y Giroux, I. (1998). Parents' attitudes and knowledge regarding gambling among youths. *Journal of Gambling Studies*, 14(1), 83-90.

Ladouceur, R., y Mayrand, M. (1984). Evaluation of the "illusion of control": Type of feedback, outcome sequence, and number of trials among regular and occasional gamblers. *The journal of psychology*, 117(1), 37-46.

Ladouceur, R., Mayrand, M., Dussault, R., Letarte, A., y Tremblay, J. (1984). Illusion of control: effects of participation and involvement. *The journal of psychology*, 117(1), 47-52.

Ladouceur, R., Mayrand, M., y Tourigny, Y. (1987). Risk-taking behavior in gamblers and non-

gamblers during prolonged exposure. *Journal of Gambling Behavior*, 3(2), 115-122.

Ladouceur, R.; Paquet, C. y Dubé, D. (1996). Erroneous perceptions in generating sequences of random events. *Journal of applied social psychology*, 26(24), 2157-2166.

Ladouceur, R., Sylvain, C., Boutin, C., Lachance, S., Doucet, C., Leblond, J., y Jacques, C. (2001). Cognitive treatment of pathological gambling. *The Journal of nervous and mental disease*, 189(11), 774-780.

Ladouceur, R., Sylvain, C., Letarte, H., Giroux, I., y Jacques, C. (1998). Cognitive treatment of pathological gamblers. *Behaviour Research and Therapy*, 36(12), 1111-1119.

Lambos, C., y Delfabbro, P. (2007). Numerical reasoning ability and irrational beliefs in problem gambling. *International gambling studies*, 7(2), 157-171.

Langer, E. J. (1975). The illusion of control. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32, 311-328

Langer, E. J. y Roth, J. (1975). Heads I win, tails it's chance: The illusion of control as a function of the sequence of outcomes in a purely chance task. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32, 951-953.

LaPlante, D. A., Nelson, S. E., LaBrie, R. A. y Shaffer, H. J. (2011). Disordered gambling, type of gambling and gambling involvement in the British Gambling Prevalence Survey 2007. *European Journal of Public Health*, 21, 532-537

Lawrence, A. J., Luty, J., Bogdan, N. A., Sahakian, B. J., y Clark, L. (2009). Problem gamblers share deficits in impulsive decision-making with alcohol-dependent individuals. *Addiction*, 104(6), 1006-1015.

Leary, K., y Dickerson, M. (1985). Levels of arousal in high-and low-frequency gamblers. *Behaviour Research and Therapy*, 23(6), 635-640.

Lesieur, H. R. y Custer, R. L. (1984). Pathological gambling: Roots, phases, and treatment. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 146-156.

Lesieur H. R. y Blume S.B (1987) The South Oaks Gambling Screen (SOGS): a new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal Psychiatry* 144, 1184-1188

Lesieur, H. R. y Blume, S. B. (1993). Revising the south oaks gambling screen in different settings. *Journal of Gambling Studies*, 9(3), 213-223.

Lesieur, H. R., y Heineman, M. (1988). Pathological gambling among youthful multiple substance abusers in a therapeutic community. *British journal of addiction*, 83(7), 765-771.

Lesieur, H. R., y Rosenthal, R. J. (1991). Pathological gambling: A review of the literature (prepared for the American Psychiatric Association task force on DSM-IV committee on disorders of impulse control not elsewhere classified). *Journal of gambling studies*, 7(1), 5-39.

Letarte, A., Ladouceur, R., y Mayrand, M. (1986). Primary and secondary illusory control and risk-taking in gambling (roulette). *Psychological reports*, 58(1), 299-302.

Linnet, J. (2009). Denmark. En G. Meyer, T. Hayer y M. Griffiths (Eds.), Problem gambling in Europe. Challenges, prevention, and interventions (pp. 17-35). Nueva York: Springer

Lloyd, J., Doll, H., Hawton, K., Dutton, W. H., Geddes, J. R., Goodwin, G. M., y Rogers, R. D. (2010). How psychological symptoms relate to different motivations for gambling: An online study of internet gamblers. *Biological psychiatry*, 68(8), 733-740.

Loo, J. M., Oei, T. P., y Raylu, N. (2011). Psychometric evaluation of the problem gambling severity index-chinese version (PGSI-C). *Journal of Gambling Studies*, 27(3), 453-466.

Lund, I., y Nordlund, S. (2003). *Pengespill og pengespillproblemer i Norge (Gambling and Gambling Problems in Norway) Report no 2*. Oslo, Norway: SIRUS

MacKay, T. L., y Hodgins, D. C. (2012). Cognitive distortions as a problem gambling risk factor in Internet gambling. *International Gambling Studies*, 12(2), 163-175.

MacLaren, V., Ellery, M., y Knoll, T. (2015). Personality, gambling motives and cognitive distortions in electronic gambling machine players. *Personality and Individual Differences*, 73, 24-28.

MacLaren, V. V., Fugelsang, J. A., Harrigan, K. A., y Dixon, M. J. (2012). Effects of impulsivity, reinforcement sensitivity, and cognitive style on pathological gambling symptoms among frequent slot machine players. *Personality and Individual Differences*, 52(3), 390-394.

Mañoso, V.; Labrador, F.J. y Fernandez-Alba, A. (2004) Diferencia entre el tipo de distorsiones cognitivas entre jugadores patológicos y no jugadores. Comunicación presentada al VII European

Conference on Psychological Assessment. Málaga 1-4 de Abril

Marshall, K. (2011). Gambling 2011. Perspectives on Labour and Income. Statistics Canada.

May, R. K., Whelan, J. P., Steenbergh, T. A., y Meyers, A. W. (2003). The gambling self-efficacy questionnaire: An initial psychometric evaluation. *Journal of Gambling Studies*, 19(4), 339-357.

McCormick, R. A. y Taber, J. I. (1987). The pathological gambler: salient personality variables. *The handbook of pathological gambling*, 9-39.

McCusker, C. G., y Gettings, B. (1997). Automaticity of cognitive biases in addictive behaviours: further evidence with gamblers. *British Journal of Clinical Psychology*, 36(4), 543-554.

Metcalfe, O. y Pammer, K. (2014). Impulsivity and related neuropsychological features in regular and addictive first person shooter gaming. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(3), 147-152.

Meyer, G., Hauffa, B. P., Schedlowski, M., Pawlak, C., Stadler, M. A. y Exton, M. S. (2000). Casino gambling increases heart rate and salivary cortisol in regular gamblers. *Biological psychiatry*, 48(9), 948-953.

Meyer, G. y Hayer, T. (2009). Germany. En G. Meyer, T. Hayer y M. Griffiths (Eds.), *Problem gambling in Europe. Challenges, prevention, and interventions* (pp. 85-101). Nueva York: Springer

Mitrovic, D. V., y Brown, J. (2009). Poker mania and problem gambling: A study of distorted cognitions, motivation and alexithymia. *Journal of Gambling Studies*, 25(4), 489-502.

Michalczuk, R., Bowden-Jones, H., Verdejo-Garcia, A. y Clark, L. (2011). Impulsivity and cognitive distortions in pathological gamblers attending the UK National Problem Gambling Clinic: a preliminary report. *Psychological Medicine*, 41(12), 2625-2635.

Miller, N. V., Currie, S. R., Hodgins, D. C., y Casey, D. (2013). Validation of the problem gambling severity index using confirmatory factor analysis and rasch modelling. *International journal of methods in psychiatric research*, 22(3), 245-255.

Mitrovic, D. V., y Brown, J. (2009). Poker mania and problem gambling: A study of distorted cognitions, motivation and alexithymia. *Journal of Gambling Studies*, 25(4), 489-502.

Moodie, C., y Finnigan, F. (2005). A comparison of the autonomic arousal of frequent, infrequent and non-gamblers while playing fruit machines. *Addiction*, 100(1), 51-59.

Moore, S. M. y Ohtsuka, K. (1999). Beliefs about control over gambling among young people, and their relation to problem gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 13(4), 339.

Moran, E. (1970). Varieties of pathological gambling. *The British Journal of Psychiatry*, 116(535), 593-597.

Myrseth, H., Brunborg, G. S., y Eidem, M. (2010). Differences in cognitive distortions between pathological and non-pathological gamblers with preferences for chance or skill games. *Journal of Gambling Studies*, 26(4), 561-569.

National Council on Problem Gambling Singapur (2011). *Report of survey on participation in gambling activities among Singapore Residents, 2011*. Singapore: National Council on Problem Gambling

Navarro, J. F. y Pedraza, C. (1998). Juego patológico: aspectos biológicos. *Psicol Conductual*, 6, 157-64.

Navarro, C. D., Romero, J. A. A. y Martínez, J. L. G. (1993). Trastornos asociados al juego patológico. *Anales de psicología*, 9(1), 83-92.

Ochoa, E. y Labrador, F. (1994). El juego patológico, ed. *Plaza y Janés, Barcelona*.

Ochoa, C., Álvarez-Moya, E. M., Penelo, E., Aymami, M. N., Gómez-Peña, M., Fernández-Aranda, F. y Jiménez-Murcia, S. (2013). Decision-making deficits in pathological gambling: The role of executive functions, explicit knowledge and impulsivity in relation to decisions made under ambiguity and risk. *The American Journal on Addictions*, 22(5), 492-499.

Oei, T. P. y Gordon, L. M. (2008). Psychosocial factors related to gambling abstinence and relapse in members of gamblers anonymous. *Journal of Gambling Studies*, 24(1), 91-105.

Oei, T. P. S., Lin, J., y Raylu, N. (2008). The relationship between gambling cognitions, psychological states, and gambling: A cross-cultural study of Chinese and Caucasians in Australia. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 39, 147-161.

O.M.S. (1992). CIE-10. *Trastornos mentales y del comportamiento: Descripciones clínicas y pautas para el diagnóstico*. Madrid: EDITOR.

Orford, J., Griffiths, M., Wardle, H., Sproston, K., & Erens, B. (2009). Negative public attitudes towards gambling: findings from the 2007 British Gambling Prevalence Survey using a new attitude

scale. *International Gambling Studies*, 9(1), 39-54.

Pallesen, S., Mitsem, M., Kvale, G., Johnsen, B. H., y Molde, H. (2005). Outcome of psychological treatments of pathological gambling: a review and meta-analysis. *Addiction*, 100(10), 1412-1422.

Phillips, J. G., Ogeil, R., Chow, Y. W., y Blaszczynski, A. (2013). Gambling involvement and increased risk of gambling problems. *Journal of Gambling Studies*, 29(4), 601-611.

Pike, C. K. (2002). Measuring video gambling: Instrument development and validation. *Research on Social Work Practice*, 12(3), 389-407.

Petry, N. M., Blanco, C., Stinchfield, R., y Volberg, R. (2013). An empirical evaluation of proposed changes for gambling diagnosis in the DSM-5. *Addiction*, 108(3), 575-581.

Prieto, M. (1997) El juego problemático,. Estudio empírico de sus características y modelos explicativos. Una propuesta de definición. Tesis doctoral no publicada. Universidad P. de Comilla: Madrid.

Prieto, M. (2003). Una propuesta de clasificación de los jugadores patológicos. *Psicología Conductual*, 11(1), 5-23.

Prieto, M. y Cañón, C. (2000). La teoría de las definiciones y el juego patológico. *Revista de Psicología General y Aplicada*, 53(3), 503-514.

Prieto, M. y Llavona, L. (1998). 20 questions of Gamblers Anonymous: A psychometric study with population of Spain. *Journal of Gambling Studies*, 14(1), 3-15.

Prochaska, J. O., Norcross, J. C., y DiClemente, C. C. (1994). Changing for Good: a revolutionary six-stage program for overcoming bad habits and moving your life positively forward. William Morrow and Company. Inc. New York: NY.

Productivity Commission. (2010). *Gambling* (Vol. 2). Productivity Commission, Government of Australia.

Quilty, L. C., Watson, C., Robinson, J. J., Toneatto, T., y Bagby, R. M. (2011). The prevalence and course of pathological gambling in the mood disorders. *Journal of Gambling Studies*, 27, 191-201.

Quilty, L. C., Avila Murati, D., y Bagby, R. M. (2014). Identifying indicators of harmful and problem gambling in a Canadian sample through receiver operating characteristic analysis. *Psychology of*

AddictiveBehaviors, 28(1), 229.

Rahman, A.S., Pilver, C.E., Desai, R. A., Steinberg, M. A., Rugle, L., Krishnan-Sarin, S. y Potenza, M. N. (2012). The relationship between age of gambling onset and adolescent problematic gambling severity. *Journal of psychiatric research*, 46(5) 675-683.

Rahman, A. S., Balodis, I. M., Pilver, C. E., Leeman, R. F., Hoff, R. A., Steinberg, M. A. y Potenza, M. N. (2014). Adolescent alcohol-drinking frequency and problem-gambling severity: adolescent perceptions regarding problem-gambling prevention and parental/adult behaviors and attitudes. *Substance abuse*, 35(4), 426-434

Raylu, N., y Oei, T. P. (2004). The Gambling Related Cognitions Scale (GRCS): Development, confirmatory factor validation and psychometric properties. *Addiction*, 99(6), 757-769.

Ramirez, L. F., McCormick, R. A. y Lowy, M. T. (1988).Plasma cortisol and depression in pathological gamblers. *The British Journal of Psychiatry*, 153(5), 684-686.

Ramos, F. C. (2009). "Juegos de azar en España, 1977-2007." *Transportes, Servicios y telecomunicaciones*(17): 84-108.

Reid, R. (1986). The psychology of the near miss. *Journal of Gambling Studies*, 2, 32–39

Reuter, J., Raedler, T., Rose, M., Hand, I., Gläscher, J. y Büchel, C. (2005). Pathological gambling is linked to reduced activation of the mesolimbic reward system. *Nature neuroscience*, 8(2), 147-148.

Rockloff, M. J. y Dyer, V. (2005). The Four Es of Problem Gambling: A Psychological Measure of Risk. *Journal of Gambling Studies*, 22(1), 101-120.

Rockloff, M. J. (2012).Validation of the Consumption Screen for Problem Gambling (CSPG).*Journal of Gambling Studies*, 28, 207–216

Rockloff, M. J., Ehrich, J., Themessl-Huber, M. y Evans, L. G. (2011). Validation of a One Item Screen for Problem Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 27, 701–707.

Roney, C. y Trick, L. (2003). Grouping and gambling: a Gestalt approach to understanding the gambler's fallacy. *Canadian Journal of Experimental Psychology*, 57, 69–75.

Rönnberg, S. D. (2000). Pathological gambling in Sweden. *Comunicación presentada al 11th International Conference on Gambling y Risk Taking*. Las Vegas, Nevada

Rousseau, F.L., Vallerand, R.J., Ratelle, C.F., Mageau, G.A. y Provencher, P.J. 2002. 'Passion and gambling: on the validation of the Gambling Passion Scale (GPS)', *Journal of Gambling Studies*, 18(1), pp. 45–66.

Roy, A., De Jong, J. y Linnoila, M. (1989). Extraversion in pathological gamblers: correlates with indexes of noradrenergic function. *Archives of General Psychiatry*, 46(8), 679-681.

Roy, A., Custer, R., Lorenz, V. y Linnoila, M. (1989). Personality factors and pathological gambling. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 80(1), 37-39.

Rubio, G., Fernández-Alba, A., Labrador, F. J., Salgado, A. y Ruiz, B. (2002). Evaluación de la activación durante el juego en máquinas recreativas con premio: análisis comparativo de una muestra de jugadores patológicos y una muestra normal. *Análisis y Modificación de Conducta*, 28 (118), 213-233.

Rugle, L., y Melamed, L. (1993). Neuropsychological assessment of attention problems in pathological gamblers. *The Journal of nervous and mental disease*, 181(2), 107-112.

Saíz, J. e Ibáñez, A. (1999) Las bases neurobiológicas del juego patológico. *Anuario de Psicología*, 30: 47-65.

Salinas, J. M., y Roa, J. (2001). Cuestionario de diagnóstico del juego patológico FAJER. *Revista Internacional de Psicología clínica y de la salud*, 1(2), 353-370.

Salinas J. M., y Roa J. M. (2002). El screening de la adicción al juego mediante internet. *Adicciones*, 14(3).

Sarason, I. G., Levine, H. M., Basham, R. B., y Sarason, B. R. (1983). Assessing social support: the social support questionnaire. *Journal of personality and social psychology*, 44(1), 127.

Savoie, D., y Ladouceur, R. (1995). Évaluation et modification de conceptions erronées au sujet des loteries. *Canadian Journal of Behavioural Science/Revue canadienne des sciences du comportement*, 27(2), 199.

Scholes-Balog, K.E., Hemphill, S. A., Dowling, N. A. y Toumbourou, J.W. (2014). A prospective study of adolescent risk and protective factors for problem gambling among young adults. *Journal of adolescence*, 37 (2) 215-224.

Secades, R. y Villa, A. (1998). El juego patológico. Prevención, evaluación y tratamiento en la

adolescencia. *El juego patológico: Prevención, evaluación y tratamiento en la adolescencia*.

Shaffer, H. J., LaBrie, R., Scanlan, K. M., y Cummings, T. N. (1994). Pathological gambling among adolescents: Massachusetts gambling screen (MAGS). *Journal of Gambling Studies*, 10(4), 339-362.

Sharpe, L., y Tarrier, N. (1993). Towards a cognitive-behavioural theory of problem gambling. *The British Journal of Psychiatry*, 162(3), 407-412.

Sharpe, L., Tarrier, N., Schotte, D., y Spence, S. H. (1995). The role of autonomic arousal in problem gambling. *Addiction*, 90(11), 1529-1540.

Sharpe, L. (2002). A reformulated cognitive-behavioral model of problem gambling: A biopsychosocial perspective. *Clinical Psychology Review*, 22(1), 1-25.

Sharpe, L. (2004). Patterns of autonomic arousal in imaginal situations of winning and losing in problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 20(1), 95-104.

Shed, N.W., Derevensky, J.L. y Gupta, R. (2010). Risk and protective factors associated with youth problem gambling. *International journal of adolescent medicine and health*, 22(1) 39.

Shenassa, E. D., Paradis, A. D., Dolan, S. L., Wilhelm, C. S., y Buka, S. L. (2012). Childhood impulsive behavior and problem gambling by adulthood: a 30-year prospective community-based study. *Addiction*, 107(1), 160-168.

Simon, H. (1957) *Models of man*. N. York: McMillan

Smith, D., Harvey, P., Battersby, M., Pols, R., Oakes, J. y Baigent, M. (2010). Treatment outcomes and predictors of drop out for problem gamblers in South Australia: a cohort study. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 44(10), 911-920.

Spurrier, M., y Blaszczynski, A. (2014). Risk perception in gambling: A systematic review. *Journal of Gambling Studies*, 30(2), 253-276.

Steel, Z. y Blaszczynski, A. (1998). Impulsivity, personality disorders and pathological gambling severity. *Addiction*, 93(6), 895-905.

Steenbergh, T. A., Meyers, A. W., May, R. K., y Whelan, J. P. (2002). Development and validation of the Gamblers' Beliefs Questionnaire. *Psychology of addictive behaviors*, 16(2), 143.

Steenbergh, T. A., Whelan, J. P., Meyers, A. W., May, R. K., y Floyd, K. (2004). Impact of warning and brief intervention messages on knowledge of gambling risk, irrational beliefs and behaviour. *International Gambling Studies*, 4(1), 3-16.

Stinchfield, R. (2002). Reliability, validity, and classification accuracy of the South Oaks Gambling Screen (SOGS). *Addictive behaviors*, 27(1), 1-19.

Stöver, H. (2006). *Glücksspiele in Deutschland – Eine repräsentative Untersuchung Zur Teilhabe und Problemlage des Spielens um Geld*. Universität Bremen, Bremer Institut für Drogenforschung (BISDRO). ([http:// www.gluecksspielsucht.de/materialien/untersuchungen_glinde_BISDRO.pdf](http://www.gluecksspielsucht.de/materialien/untersuchungen_glinde_BISDRO.pdf)).

Stöver, H. (2007)). *Nationale und international Befunde zu Spielproblemen von Teilnehmern des Zahlenlottos*. Bremer Institut für Drogenforschung, Bremen

Strickland L.H, Grote F.W. Temporal presentation of winning symbols and slot-machine playing. *Journal of Experimental Psychology*. 1967;74:10–13

Tang, C. S. K., y Wu, A. M. (2011). Impulsivity, life stress, refusal efficacy, and problem gambling among Chinese: Testing the diathesis-stress-coping model. *International Journal of Stress Management*, Vol 18(3), 263-283

Tang, C. S. K., y Wu, A. M. (2012). Gambling-related cognitive biases and pathological gambling among youths, young adults, and mature adults in Chinese societies. *Journal of gambling studies*, 28(1), 139-154.

Tang, C. S. K., Wu, A. M., Tang, J. Y., y Yan, E. C. (2010). Reliability, validity, and cut scores of the South Oaks Gambling Screen (SOGS) for Chinese. *Journal of Gambling Studies*, 26(1), 145-158.

Thomas, S. A., Piterman, L., y Jackson, A. C. (2008). Problem gambling: What do general practitioners need to know and do about it? *Medical Journal of Australia*, 189, 135-136.

Thomas, A. C., Allen, F. L., Phillips, J., y Karantzas, G. (2011). Gaming machine addiction: The role of avoidance, accessibility and social support. *Psychology of Addictive Behaviors*, 25(4), 738.

Toneatto, T., Blitz-Miller, T., Calderwood, K., Dragonetti, R., y Tsanos, A. (1997). Cognitive distortions in heavy gambling. *Journal of gambling studies*, 13(3), 253-266.

Toce-Gerstein, M., Gerstein, D. R., y Volberg, R. A. (2009). The NODS–CLiP: A Rapid Screen for Adult Pathological and Problem Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 25(4), 541-555.

Tse, S., Hong, S.I., Wang, C.W. y Cunningham-Williams, R.M. (2012) Gambling behavior and problems among older adults: a systematic review of empirical studies. *Journal of Gerontology series B Psychological Science*, 67:639–652

Tversky, A. y Kahneman, D. (1974). Judgment under uncertainty: Heuristics and biases. *Science*, 185(4157), 1124-1131.

Tversky, A., y Kahneman, D. (1982). On the study of statistical intuitions. *Cognition*, 11(2), 123-141.

Villoria, C. (2003). El juego patológico en los universitarios de la comunidad de Madrid. *Clínica y salud: revista de psicología clínica y salud*, 14(1), 43-65.

Vitaro, F., Ferland, F., Jacques, C. y Ladouceur, R. (1998). Gambling, substance use, and impulsivity during adolescence. *Psychology of Addictive Behaviors*, 12(3), 185.

Vitaro, F., Arseneault, L., y Tremblay, R. E. (1999). Impulsivity predicts problem gambling in low SES adolescent males. *Addiction*, 94(4), 565-575.

Volberg, R. A., Munck, I. M., y Petry, N. M. (2011). A quick and simple screening method for pathological and problem gamblers in addiction programs and practices. *The American Journal of Addictions*, 20(3), 220-227.

Wagenaar, W.A.; Keren, G. y Pleit-Kuiper, A. (1984). The multiple objectives of gamblers. *Acta Psychologica*, 56(1-3), 167-178.

Wagenaar, W. A. (1988). *Paradoxes of gambling behaviour*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

Walker, M. B. (1992). *The psychology of gambling*. Oxford, England: Pergamon Press

Walther, B., Morgenstern, M., y Hanewinkel, R. (2012). Co-occurrence of addictive behaviours: personality factors related to substance use, gambling and computer gaming. *European addiction research*, 18(4), 167-174.

Wardle, H., Sproston, K., Oxford, J., Erens, B., Griffiths, M.D., Constantine, R. y Pigott, S. (2008). *The British Gambling Prevalence Survey 2007*. Londres: National Centre for Social Research.

Wardle, H., Moody, A., Griffiths, M., Orford, J. y Volberg, R. (2011). Defining the online gambler and patterns of behaviour integration: Evidence from the British Gambling Prevalence Survey

2010. *International Gambling Studies*, 11(3), 339-356.

Wason, P. C. (1968). Reasoning about a rule. *Quarterly Journal of Experimental Psychology*, 20(3):273-281

Wason, P. C., y Evans, J. S. B. (1975). Dual processes in reasoning? *Cognition*, 3(2), 141-154.

Weinberger, A.H., Franco, C.A., Hoff, R.A., Pilver, C.E., Steinberg, M.A., Rugle, L., Wampler, J., Cavallo, D.A., Krishnan-Sarin, S., Potenza, M.N. (2015) Gambling behaviors and attitudes in adolescent high-school students: Relationships with problem-gambling severity and smoking status. *Journal of Psychiatric Research*, 65:131-138.

Welte, J.W., Barnes, G.M., Wieczorek, W.F., Tidwell, M.C. y Parker, J. (2002). Gambling participation in the U.S.-Results from a National Survey. *Journal of Gambling Studies*, 18, 313-337

Welte, J.W., Barnes, G. M., Wieczorek, W.F., Tidwell, M.O. y Parker, J.C. (2004) Risk factors for pathological gambling. *Addictive behaviors*, 29(2), 323-335.

Williams, R.J. y Volberg, R.A. (2010). *Best Practices in the Population Assessment of Problem Gambling*. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre 2010.

Williams, R. J. y Connolly, D. (2006). Does learning about the mathematics of gambling change gambling behavior?. *Psychology of Addictive Behaviors*, 20(1), 62.

Winters, K.C., Specker, S. y Stinchfield, R. (1996). Diagnostic Interview for Gambling Severity (DIGS) University of Minnesota Medical Schools, Minneapolis, MN

Wohl, M. J. A., Young, M. M., y Hart, K. E. (2005). Untreated young gamblers with game-specific problems: Self-concept involving luck, gambling ecology and delay in seeking professional treatment. *Addiction Research and Therapy*, 13, 445-459

Wohl, M. J., Young, M. M., y Hart, K. E. (2007). Self-perceptions of dispositional luck: Relationship to DSM gambling symptoms, subjective enjoyment of gambling and treatment readiness. *Substance use y misuse*, 42(1), 43-63.

Wulfert, E., Roland, B. D., Hartley, J., Wang, N., y Franco, C. (2005). Heart rate arousal and excitement in gambling: Winners versus losers. *Psychology of Addictive Behaviors*, 19(3), 311.

Wynne, H. (2002). Problem Gambling Profiler: Wynne Resources Ltd.

Wynne, H. J. (2003). Introducing the Canadian problem gambling index. *Edmonton, AB: Wynne Resources.*

Xian, H., Shah, K. R., Phillips, S. M., Scherrer, J. F., Volberg, R., y Eisen, S. A. (2008). Association of cognitive distortions with problem and pathological gambling in adult male twins. *Psychiatry research, 160*(3), 300-307.

Young, M. M., y Wohl, M. J. (2011). The Canadian problem gambling index: an evaluation of the scale and its accompanying profiler software in a clinical setting. *Journal of Gambling Studies, 27*(3), 467-485.

Zimmerman, M. A., Meeland, T., y Krug, S. E. (1985). Measurement and structure of pathological gambling behavior. *Journal of Personality Assessment, 49*(1), 76-81.

Zuckerman, M. (Ed.)(1983). *Biological bases of sensation seeking, impulsivity, and anxiety*. Lawrence Erlbaum Assoc Inc.